

INFORMATION TO USERS

This manuscript has been reproduced from the microfilm master. UMI films the text directly from the original or copy submitted. Thus, some thesis and dissertation copies are in typewriter face, while others may be from any type of computer printer.

The quality of this reproduction is dependent upon the quality of the copy submitted. Broken or indistinct print, colored or poor quality illustrations and photographs, print bleedthrough, substandard margins, and improper alignment can adversely affect reproduction.

In the unlikely event that the author did not send UMI a complete manuscript and there are missing pages, these will be noted. Also, if unauthorized copyright material had to be removed, a note will indicate the deletion.

Oversize materials (e.g., maps, drawings, charts) are reproduced by sectioning the original, beginning at the upper left-hand corner and continuing from left to right in equal sections with small overlaps. Each original is also photographed in one exposure and is included in reduced form at the back of the book.

Photographs included in the original manuscript have been reproduced xerographically in this copy. Higher quality 6" x 9" black and white photographic prints are available for any photographs or illustrations appearing in this copy for an additional charge. Contact UMI directly to order.



Bell & Howell Information and Learning
300 North Zeeb Road, Ann Arbor, MI 48106-1346 USA
800-521-0600

**JOUER (DANS) LE TEXTE : DES JEUX DE RÔLE
AUX MÉDIAS INTERACTIFS NARRATIFS INFORMATISÉS**

Jean-Sébastien Dubé

Mémoire

présenté

au

Département de Communications

comme exigence partielle au grade de

Maîtrise ès Arts

Université Concordia

Montréal, Québec, Canada

Juillet 1997

© Jean-Sébastien Dubé, 1997



National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Bibliothèque nationale
du Canada

Acquisitions et
services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file Votre référence

Our file Notre référence

The author has granted a non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of this thesis in microform, paper or electronic formats.

The author retains ownership of the copyright in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de cette thèse sous la forme de microfiche/film, de reproduction sur papier ou sur format électronique.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

0-612-40172-3

RÉSUMÉ

Jouer (dans) le texte : Des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés

par Jean-Sébastien Dubé

L'introduction de l'interactivité dans les récits populaires change les rapports qu'entretiennent les auteurs et les lecteurs avec ces oeuvres, de même que les rapports d'auteurs et de lecteurs entre eux. En fait, la nature même de ces nouveaux textes se trouve remise en question, alors qu'ils ne sont plus fixes mais ouverts ; non plus le fruit d'un seul imaginaire, mais d'une collaboration entre concepteurs et interacteurs.

C'est dans ce contexte que les jeux de rôle récréatifs (ex: *Advanced Dungeons & Dragons*) sont envisagés comme les précurseurs des médias interactifs narratifs informatisés (c.-à-d. les jeux d'aventures informatisés à textes, les *MUDs*, les cédéroms, les récits en hypertexte, etc.).

Après une revue de différentes conceptions de l'interactivité, la métaphore du jeu est proposée comme étant la plus productive pour discuter d'interactivité narrative. On présente ensuite les jeux de rôle dans leurs divers aspects (sociaux, ludiques, idéologiques, etc.), puis leur filiation historique avec les médias interactifs narratifs informatisés est exposée. Enfin, est amorcée une discussion sur les nouveaux rapports de pouvoir et de plaisir qui s'articulent autour de l'oeuvre ouverte et la façon dont les jeux de rôle peuvent nourrir cette réflexion.

ABSTRACT

Playing (in) the Text:

From Role-Playing Games to Computerized Interactive Narrative Media

by Jean-Sébastien Dubé

The introduction of interactivity to popular narratives has changed the relationships of authors and readers to those works, as well as the relations between the authors and readers themselves. In fact, the nature itself of those new texts is being put to question as they are no longer set but open; no longer the result of single minds, but that of a collaborative effort between conceptors and interactors.

In this context, recreational role-playing games (e.g. : *Advanced Dungeons & Dragons*) are seen as precursors to computerized interactive narrative media (i.e. such as computerized text-based adventure games, Muds, CD-Roms, hypertext narratives, etc.).

After a review of various conceptions of interactivity, play is put forward as the most productive metaphor to start thinking about narrative interactivity. Different aspects of role-playing games (social, ludic, ideologic, etc.) are then introduced, after which their historical filiation with computerized interactive media will be presented. Finally, a discussion of the new ways in which power and pleasure are articulated around the open text will be initiated, where it will be shown how role-playing games can contribute to that reflection.

Remerciements

Ce mémoire est dédié à tous les joueurs et joueuses avec lequel(le)s je me suis assis quelques heures à la fois pour refaire le(s) monde(s). Un merci spécial à Robert avec qui je partage la création des paysages magiques de Tareh depuis plus de dix ans. Meilleurs vœux de bonheur!

Many thanks to Hal, Scott and Kim for insightful reading suggestions. Merci à mes joueurs et lecteurs—trice préférés, Pierre-Claude, Patrick, Michel, Patrice et Alexandra. Vous avez fait —m’avez aidé à faire— du bon travail.

Merci à mes parents de s’être assurés que je saurais faire autre chose que du jeu de rôle dans la vie... Il en a fallu de la patience, puisque, comme le prouve ce document, j’ai la tête dure! Merci à mon frère Alex pour m’avoir emmené avec lui parcourir les routes de Britannia, fonder de nouvelles civilisations et découvrir d’autres mondes dans l’ordinateur...

Merci aussi à toutes les personnes que je ne nomme pas mais qui m’ont encouragé à un moment ou à un autre de ce long processus.

Enfin, ce mémoire ne serait pas entre vos mains sans la contribution de ma technicienne, correctrice, critique, complice et amante. Merci d’avoir été là, Anik. *Te quiero!*

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
LE LABYRINTHE (EXPLICATIONS SUR LA FORME)	1
CONTEXTE DE LA RECHERCHE	2
CONTENU DU MÉMOIRE	6
UN MOT SUR LA MÉTHODE.....	8
LIMITES	11
BIAS PERSONNELS.....	12
1) DÉFINITIONS	15
LA REPRÉSENTATION, LE RÉCIT ET LA PERFORMANCE.....	16
POUR UNE DÉFINITION DE L'INTERACTIVITÉ	23
LES CADRES D'INTERACTION	35
VERS UN MODÈLE LUDIQUE	43
L'INTERACTIVITÉ NARRATIVE : UN CONCEPT À DÉFINIR.....	50
SOMMAIRE.....	55
2) ÉTUDE DES JEUX DE RÔLE	57
CE QUE LE JEU DE RÔLE N'EST PAS.....	58
NATURE UNIQUE DES JEUX DE RÔLE	60
FONCTIONNEMENT D'UNE PARTIE ET POSITIONS DES JOUEURS	62
CLASSIFICATION DU JEU DE RÔLE.....	82
MOTIVATIONS DES JOUEURS	90
CONTENU ET MÉDIATISATION.....	98
SOMMAIRE.....	102
3) HISTORIQUE ET FILIATION ENTRE JEUX DE RÔLE ET MÉDIAS INTERACTIFS NARRATIFS INFORMATISÉS	104
HISTORIQUE DU JEU DE RÔLE	104
TENDANCES ACTUELLES DE L'INDUSTRIE DU JEU DE RÔLE.....	108
SUCCÈS ET THÈMES DE WHITE WOLF GAME STUDIOS	112
L'INFORMATISATION DU LOISIR INTERACTIF.....	117
SOMMAIRE.....	138
4) LES ENJEUX POÉTIQUES ET POLITIQUES DE L'INTERACTIVITÉ NARRATIVE	140
REDÉFINITION DES NOTIONS D' « AUTEUR », DE « LECTEUR » ET DE « TEXTE » À PARTIR DES JdR	141
TEXTUALITÉ : LE PLAISIR DU LABYRINTHE.....	147
LA POSITION LECTORIALE (OU « INTERACTORIALE ») : LE POUVOIR DU NOMADE	161
LA POSITION AUCTORIALE : LE POUVOIR ; DE L'AUTORITÉ À LA SÉDUCTION	169
SOMMAIRE.....	176
CONCLUSION	179
BIBLIOGRAPHIE	190
LUDOGRAPHIE	197
APPENDICE	198
GLOSSAIRE	201

INTRODUCTION

Le Labyrinthe (explications sur la forme)

Un professeur de théâtre antique nous avait expliqué les faits archéologiques possiblement à l'origine des légendes entourant le fameux Labyrinthe de Crète. Les Crétois avaient des moeurs architecturales qui purent surprendre les occasionnels voyageurs grecs : à mesure qu'un de leurs palais de pierre devenait trop petit pour y accueillir tous les habitants, ils abattaient des murs et y ajoutaient des annexes là où l'espace le permettait, reliant la nouvelle partie au reste de la demeure par un couloir souvent étroit et au parcours sinueux. C'est la peur de se perdre dans les méandres de ces couloirs entrelacés qui frappa les grecs primitifs dont l'imagination augmenta encore la complexité de ces constructions.

L'image du Labyrinthe est au coeur de l'élaboration de ce mémoire. Il s'agit bien sûr d'un motif central dans bien des jeux de rôle où elle prend la figure du donjon. Nous verrons qu'elle constitue aussi une métaphore utile pour comprendre le récit interactif et le cyberspace (il est d'ailleurs important de se rappeler que — comme pour les anciens grecs — notre imagination joue un rôle important dans la complexification de ces labyrinthes modernes).

Mais d'abord, on pourrait considérer que j'ai écrit ce mémoire « à la crétoise » : dans une architecture « cumulative », semblable à celle de leurs palais labyrinthiens. Un support hypertexte eût sans doute mieux convenu à ma recherche. J'avais beau faire des plans s'enchaînant logiquement, j'en déviais sans cesse. Parti dans une direction, j'effectuais un long détour jusqu'à ce que je rencontre un cul de sac ou une allée trop

sombre pour continuer. D'autre part, à travers ces dédales, il y eut des intersections, des recoupements étonnants...

Peut-être que tous les mémoires s'écrivent de cette façon; en parcourant d'étranges circonvolutions intellectuelles. Je me suis personnellement beaucoup fié à mon intuition. Intuitivement donc, je suis entré dans le sujet par les territoires qui me semblaient les plus familiers (chap. 2). De là, j'ai peu à peu découvert toute une section du labyrinthe d'abord insoupçonnée (chap. 3). Repassant par l'entrée (chap. 1) pour finalement trouver la sortie (chap. 4), je suis enfin parvenu à tracer une carte de mon parcours; un plan d'ensemble. La présente introduction se veut donc ce plan.

Je veux d'abord présenter le **contexte** dans lequel cette recherche a vue le jour. Ensuite, je passerai en revue le **contenu** du mémoire, en présentant la question centrale et les divisions qui le constituent. Suivra une nomenclature des diverses **méthodes** utilisées, de même qu'une recension des **limites** et des **biais personnels** qui circonscrivent cette étude.

Contexte de la recherche

Vers une société de simulation

Dans le sillage de l'informatisation de la société, une notion trouble s'est glissée : **l'interactivité**... Et le paysage médiatique ne sera plus jamais le même. Avec la popularité grandissante des loisirs interactifs informatisés, je crois que l'on assiste à l'ascendance de ce que, dans son plus récent livre, *Life On the Screen* (1995), Sherry Turkle a baptisé une « culture de la simulation ». L'ordinateur devient support d'oeuvres populaires au même titre que le roman, la radio, le cinéma et la télévision :

« [...] I argue that it is computer screens where we project ourselves into our own dramas, dramas in which we are producer, director, and star. Some of these dramas are private, but increasingly we are able to draw in other people. Computer screens are the new location for our fantasies, both erotic and intellectual » (Turkle, 1995, p.26).

Dans le présent mémoire, je cherche à comprendre comment nous allons appréhender ce nouvel univers médiatique.

L'interactivité change le rapport à l'oeuvre — que l'on ne peut plus qualifier de « lecture » — de même que les relations de pouvoir articulées autour du système textuel. L'interactivité confond et renouvelle les positions conventionnelles d'auteur et de lecteur¹. La nouvelle instantanéité (voire simultanéité) entre le moment d'émission et le celui de la réception du message change forcément les règles de narrativité classique, alors que l'orientation de la création devient l'enjeu d'une négociation stratégique entre concepteurs et utilisateurs de logiciels. C'est ce que j'appellerai, à l'instar d'Umberto Eco (1985), la « collaboration auctoriale ».

Du JdR aux MINI...

C'est dans ce contexte que je m'intéresserai aux **jeux de rôle** (que j'abrègerai sous JdR²) récréatifs qui me semblent précurseurs de cette tendance « simulationniste ». Je conçois ces jeux — dont le plus connu reste sans doute *Advanced Dungeons & Dragons* de Tactical Studies Rules (TSR) — comme des médias interactifs traditionnels, c'est-à-dire précédant l'informatisation. Nous verrons en effet qu'ils donneront

¹ Tout au long de ce mémoire, la forme masculine est employée dans le seul but d'alléger le texte. Le fait demeure que les jeux de rôle — et, à un degré moindre, les nouvelles technologies — sont encore principalement utilisés par des hommes. Je ne peux que souhaiter que cette situation change.

² Tout comme les rédacteurs de la revue française *Casus Belli* qui répondaient sans doute aux formules anglo-saxonnes *RPGs* (*Role-Playing Games*) ou *FRPs* pour *Fantasy Role-Playing Games*.

éventuellement naissance aux *Multi-User Dungeons (MUDs)*, actuellement populaires sur Internet, mais aussi, indirectement, aux autres médias interactifs narratifs informatisés (MINI)³.

Inversement, cet avènement d'une culture de la simulation ne peut avoir qu'un impact déterminant sur la communauté « rôliste »⁴ et sur la culture de masse en général. Si d'une part les joueurs de rôle ont une conscience diffuse des changements technologiques qui risquent de transformer considérablement le futur de leur hobby, la plupart des gens reste largement dans le noir quant à la nature du JdR et au poids de son influence sur la culture qu'annonce Turkle.

Pour Duke (1974), les jeux de simulation se veulent le mode de communication interactif par excellence. Parce que les textes interactifs dont il sera question sont aussi des jeux, j'ai espoir qu'une meilleure compréhension du fonctionnement du **cadre ludique** permettra d'aborder plus aisément l'avenir du récit interactif en général. Brenda Laurel propose d'ailleurs que nos instincts de jeu, de même que notre connaissance des divers modes de représentation, montrent la voie de l'interactivité :

³ Il est important d'expliquer ici ce que l'on entend par MINI. Les MINI incluent pour moi toutes les formes de *CMCs (Computer Mediated Communications)* qui permettent de se raconter des histoires, c'est à dire le courrier électronique, le « *Internet Relay Chat* » (*IRC*), les *MUDs*. Cependant, j'englobe dans l'expression MINI les technologies à supports plus fixes, comme les pages Web où il y a possibilité d'intervention, les cédéroms où la navigation reste significativement entre les mains des utilisateurs, les logiciels où un interacteur est mis en rapport avec un agent informatisé, etc. À ce compte-là, s'objectera-t-on, le plus commun traitement de texte pourrait être considéré « interactif narratif ». Le lecteur est prié de se référer à ma définition de l'interactivité qui est beaucoup plus restrictive. S'il sera éventuellement utile d'établir une distinction entre ces médias (au chapitre 3, par exemple), il m'apparaît pour le moment que ce que l'abréviation MINI perd en précision, elle le gagne largement en concision et en intelligibilité.

⁴ Le qualificatif est encore de *Casus Belli*. Il désigne tout ce qui a trait aux jeux de rôle. Au substantif, un « rôliste » remplace « joueur de rôle ».

« Buried within us are our deepest playful instincts, and surrounding us in the cultural conventions of theatre, film, narrative, are the most profound and intimate source of knowledge about interactive representation. A central task is to bring those resources to the fore and to begin to use them in the design of interactive systems » (Laurel, 1991, p.21).

J'aimerais élaborer une sorte de « grammaire » du jeu, pour ensuite mettre en parallèle les jeux de rôle et les médias interactifs narratifs informatisés. Cette comparaison devrait permettre de A) voir le chemin parcouru; B) jeter un éclairage nouveau sur les nombreuses questions que posent les MINI; et C) vérifier si les stratégies narratives utilisées par les joueurs lors de leurs parties pourraient aider à la conception d'interfaces plus conviviales, permettant la création de fictions collectives. En somme, je veux suivre le projet énoncé par Joy Mountford, mais à partir des jeux de rôle :

« Interactive plays and novels are beginning to be studied to see what facets make them more or less effective with readers and viewers. By isolating the key factors contributing to audience involvement and participation, we can discover techniques for enhancing direct engagement through human-computer interfaces » (Mountford, 1990, p.26. *in* Laurel, 1990).

Dans son livre, Turkle différencie rapidement les *MUDs* et le JdR traditionnel. Je veux au contraire insister sur leurs ressemblances et montrer que la plupart des problèmes auxquels sont confrontés les analystes de MINI se sont posés ou se posent encore aux adeptes de JdR : recherche d'un plus grand pouvoir de l'interacteur et d'une interface capable de l'administrer, impact de la fiction sur la réalité, dangers de dépendance, désintéressement possible du réel, etc.

D'autre part, la majorité des auteurs s'étant intéressés aux *MUDs* (Turkle, Rheingold, Stone, Reid, etc.) ont problématisé la fluidité des rapports identitaires sur Internet. Alors que ces questions m'apparaissent fondamentales, il me semble pourtant que de nombreux autres aspects de ces pratiques méritent notre attention. Je crois, par

exemple, qu'il ne faut pas négliger des phénomènes aussi cruciaux que l'importance de l'environnement créé, la disparition de la notion d'auteur, la redéfinition de la lecture en navigation, les problèmes politiques associés au contrôle du texte, l'accessibilité du cyberspace, etc.

Contenu du mémoire

Question de recherche

La question suivante s'est cristallisée en cours de recherche :

Qu'est-ce que les jeux de rôle récréatifs (*recreational role-playing games*) peuvent nous apprendre des médias interactifs narratifs informatisés ?

Divisions

Mon mémoire se découpera donc en quatre parties distinctes, mais reliées : respectivement, 1) définitions ; 2) étude des jeux de rôle ; 3) historique et filiation entre jeux de rôle et médias interactifs narratifs informatisés ; et 4) enjeux poétiques et politiques de l'interactivité narrative. À l'interrogation centrale évoquée plus haut, certaines sous-questions sont reliées, que j'essaierai de préciser dans les différents chapitres.

Dans un premier temps, je me demanderai ce qui constitue un récit véritablement interactif. Je veux réfléchir sur la nature de l'interactivité et de la narrativité. La notion d'« **engageance** » (*engagement*), empruntée à Brenda Laurel (1991), sera au coeur de cette section, où nous chercherons à comprendre comment un texte devient suffisamment captivant pour susciter la participation des lecteurs. J'essaierai d'élaborer la notion d'« **interactivité narrative** » que me semblent avoir en commun JdR et MINI.

La lecture de Rosanne Stone m'a par ailleurs suggéré la question : « *What is the role of play in an emergent paradigm of human-computer interaction?* ». Je veux démontrer en quoi le **jeu** peut être une excellente métaphore pour discuter d'interactivité. Je comparerai ce modèle ludique à celui de Laurel, qui suggère la scène théâtrale comme point de départ pour la constitution d'interfaces plus conviviales. Pour ce faire je m'appuierai sur les travaux d'Erving Goffman (1969, 1974) sur l'interaction humaine, y cherchant des pistes pour une meilleure interactivité personne-machine.

Dans la deuxième partie, je porterai mon attention sur le jeu de rôle à proprement parler, afin de comprendre ce médium méconnu. Pour ce faire, je me baserai sur *Shared Fantasy* de Gary Alan Fine (1983), seule monographie sérieuse sur les jeux de rôle et les joueurs qui les pratiquent. Après avoir souligné le caractère unique de ces jeux, je m'attarderai au fonctionnement d'une partie pour tenter d'y percevoir comment un récit naît à partir de l'interaction entre les participants. Suivra une étude des diverses positions existantes en jeu, soit celles de maître de jeu (MJ) et de joueur-acteur, qui me permettra d'approfondir encore la dynamique du système narratif. Je m'emploierai ensuite à caractériser le JdR en tant qu'activité ludique et performative à partir des catégories établies par Caillois (1967) et d'autres. Puis, j'examinerai ce qui motive des joueurs à prendre part à ce genre de jeux. Mon expérience personnelle, de même que celles de joueurs vétérans (les collaborateurs du journal britannique *Interactive Fantasy*, mais aussi les joueurs rencontrés en table ronde), seront alors mises à contribution. Enfin, je me tournerai vers la dimension médiatique de ces jeux qui constituent autant d'oeuvres de culture populaire.

En troisième lieu, je souhaite souligner la filiation qui existe entre JdR et MINI. En remontant dans le passé, je compte retracer l'origine du jeu de rôle dans l'évolution des *war games*. De retour au présent, j'examinerai les tendances actuelles de l'industrie du JdR, notamment au moyen d'une étude de cas. Puis, dans un esprit de prospective, je comparerai les JdR traditionnels à certains de leurs avatars informatisés, en soulevant divers problèmes que cette révolution suscite sur la narrativité de ces nouveaux médias.

Chapitre 4 : l'étude des stratégies narratives observées au cours d'une partie devrait finalement me permettre de jauger les conséquences de l'interactivité narrative et ainsi de découvrir des principes théoriques utiles à la constitution de meilleures interfaces pour les MINI. L'interactivité provoque une remise en cause fondamentale des concepts traditionnels d'auteur, de récepteur et de texte. Alors que les rapports de pouvoir entre ces deux premières entités se trouvent confondus jusqu'à dénature, l'« écriture » prendra la forme d'une négociation complexe requérant des habiletés nouvelles. De même, le texte éclaté que produit l'interactivité perdrait son sens et son identité s'il n'était circonscrit. Cependant, il appelle des modes de clôture différents, adaptés à sa structure spatialisée. Le parallèle avec les jeux de rôle récréatifs jettera, je l'espère, un nouvel éclairage sur ces conditions de production particulières.

Un mot sur la méthode...

Bien que le travail requis par ce mémoire en soit d'abord un de critique et de réflexion, je m'appuierai à l'occasion (notamment pour les deuxième et troisième parties) sur certaines données recueillies auprès de joueurs de rôle ou puisées dans des sources faniques. Il ne s'agira pas d'application systématique d'une méthode sur une large échelle (ce qui déborderait largement l'envergure de cette recherche), mais bien plutôt de

l'utilisation d'outils appropriés selon les besoins particuliers du moment. L'emploi d'entrevues, de *focus group*, de sondages et autres méthodes « ethnographiques » n'aura pour objet que de me fournir de nouvelles avenues de réflexion. En aucun cas ce mémoire n'aura la prétention de constituer une étude approfondie de la communauté rôliste. Les différentes méthodes utilisées sont présentées ici :

Ethnographie personnelle

Au moment d'écrire ces lignes, j'ai déjà pratiqué le JdR depuis près d'une quinzaine d'années et ai donc pu me forger une certaine opinion sur le sujet. Le présent mémoire s'inscrit d'ailleurs dans ce questionnement sur un hobby qui me passionne. Ma recherche m'a ainsi amené à essayer d'autres formes ludiques qui m'étaient moins connues : jeux de cartes à collectionner, jeux grandeur nature, jeux cédéroms et même quelques *MUDs*.

Je souhaite donc mettre à profit mon expérience personnelle de joueur et MJ. D'abord parce qu'il m'est possible d'être autocritique, mais aussi parce qu'ainsi j'affirme mon biais personnel plutôt que de l'ignorer (voir la section *Biais personnel* ci-dessous). La relation au jeu est quelque chose d'éminemment expérientiel et c'est en jouant qu'on est à même de parler du plaisir ludique. Ces contributions plus intimes prendront la forme d'anecdotes ou d'opinions que je séparerai parfois du texte principal en les présentant comme des citations sans guillemets.

Groupes de discussion

Une entrevue en groupe avec des rôlistes de ma connaissance a été réalisée le 7 juillet 1996. Les questions débattues touchaient aux relations entre joueurs et maîtres de

jeu, au rôle de chacune de ces positions, les tendances de l'industrie, l'avenir du jeu de rôle. Cinq invités « spécialistes » initiaient les débats auxquels une assistance d'une douzaine de joueurs était ensuite invitée à participer. Les discussions étaient enregistrées. Je tiens à remercier ici tous ceux qui y ont pris part. La liste des participants et un résumé des questions débattues sont fournis en appendice.

Par ailleurs, de nombreux forums électroniques m'ont permis de me tenir au fait des questions touchant la communauté rôliste. Ainsi, le groupe « rec.games.frp.advocacy » semble le lieu privilégié d'échanges plus « poussés » sur les jeux de rôle. Le fait que plusieurs rédacteurs du journal britannique *Interactive Fantasy* (voir ci-dessous) y participent n'a pu qu'ajouter à mon intérêt.

Entrevues ponctuelles

Les rencontres individuelles avec des concepteurs/scripteurs de jeux ou de scénarios, dont les oeuvres deviennent indépendantes, sont toujours riches. Ainsi, l'interview de Mark Rein-Hagen, créateur du Storyteller Game System, que j'ai réalisé en mars 1994, de même que la rencontre de Phil Brucato, responsable de la ligne de produits *Mage*, en mars 1997, ont-elles généré une grande quantité de matériel pertinent, dont une partie a été utilisée ici.

Étude de livres de règles et de revues spécialisées

L'analyse de quelques manuels de jeux s'est avérée utile pour dégager certaines prescriptions narratives et certains discours idéologiques qui font la spécificité des jeux de rôle. On en trouvera la liste dans la « ludographie » qui suit la bibliographie traditionnelle. D'autre part, le périodique *Interactive Fantasy*, auquel on a donné une

vocation « *quasi-academic* » (no.2, 1994, p.2), constitue une des seules sources récentes de commentaires — souvent très fouillés — et d'articles approfondis au sujet des JdR.

Sondage

Un sondage préliminaire a été passé à une cinquantaine de répondants du MAICON 1996 (une convention de JdR se tenant annuellement au Collège Maisonneuve de Montréal) en début de recherche. Il appert que cela soit loin d'être la meilleure technique de collecte de données. En effet, malgré la possibilité de poser des questions précises à un grand nombre de personnes et donc d'amasser des données « statistiques » sur les différents joueurs, les questions ouvertes (souvent les plus utiles au présent mémoire) qui nécessitent davantage d'introspection n'obtiennent que des réponses superficielles. Par ailleurs, j'ai utilisé avec permission certains résultats d'un sondage similaire mené par M. Joseph Poretti de l'Université Guelph.

Limites

Mon travail étant limité dans le temps et l'espace, je ne pourrai traiter certains thèmes connexes pour lesquels j'ai cependant un grand intérêt.

Ainsi, malgré le fait que la prise de rôle par le joueur et l'association de ce dernier avec l'identité imaginaire du personnage constitue un aspect fondamental des jeux de rôle, il n'en sera qu'accessoirement question dans mon travail. Lorsque l'on pense à l'importance que prennent ces « *handles* » dans les communications par ordinateurs, on comprend à quel point l'étude de la relation entre les joueurs et leur alter ego devient essentielle.

De même, la grande divergence entre le nombre de joueurs et de joueuses de rôle pose des questions à plus d'un niveau. Le biais militariste masculin de nombreux jeux y est sans doute pour beaucoup — et il sera brièvement abordé —, mais c'est une explication trop rapide. L'expérience ludique se vit-elle de la même façon pour les hommes et les femmes? Dans le même ordre d'idées, la relation entre le jeu des enfants et celui des adultes n'a pas été suffisamment explorée avec les rapports difficiles qu'elle suppose entre les concepts de « jeu » et de « sérieux ».

D'autre part, bien que la présente recherche fasse appel à des notions de sémiologie narrative, elle ne se veut pas non plus une analyse sémiotique approfondie de tous les systèmes de signes qui permettent aux joueurs d'articuler leurs fictions dans le cadre des JdR. Ainsi, j'aurais aimé explorer davantage le caractère oral du JdR, dans un contexte où l'informatisation est censée « retribaliser » la société. Je tiens à souligner à quel point de telles études m'apparaîtraient pertinentes, compte tenu du fait que la monographie de Gary Alan Fine date de 1983 et que de nombreux changements ont transformé le hobby ces dernières années.

Biais personnels

Je suis à la fois joueur de rôle et intellectuel, à mi-chemin entre la position du *fan* et celle du critique (Jenkins, 1992, p.4-8). Ma vision du jeu de rôle se teinte donc nécessairement de ma pratique ludique et du plaisir que j'en retire. Si mon point de vue ne pourra être extérieur ou détaché, il demeurera cependant analytique. Par ailleurs, ma formation universitaire ne me permet pas davantage de considérer mon expérience comme celle d'un hypothétique « joueur-type », qui ne jouerait « que pour s'amuser » pas plus que comme celle d'un observateur neutre et désintéressé.

Ludiste, mais pas luddiste

Cela n'enlève rien au plaisir que j'ai de jouer! Au contraire, on pourrait affirmer sans doute que j'ai un préjugé « ludiste ». En effet, il y a pour moi du ludisme (*i.e.* une part de jeu) dans de nombreuses activités humaines, autant dans l'investigation savante que dans le rapport interactif à l'ordinateur.

J'ai bien sûr un préjugé rôliste, puisque j'examine tous les récits interactifs à partir de ma pratique du jeu de rôle. Bien que je fréquente peu les *MUDs* et n'utilise que rarement les cédéroms, j'ai le sentiment d'avoir une connaissance intime du sujet. Sans être « technophobe », j'ai ainsi un biais « prohumain » certain. Le maître de jeu m'apparaît a priori comme la meilleure « interface » qui soit, d'où mon intérêt à l'étudier afin de donner à la machine une partie de ses capacités. Il est donc possible que ce mémoire comporte des flous ou des manques du point de vue technique. Je demande l'indulgence du lecteur et espère que ma vision ludique et narrative de l'interactivité constituera un apport original à ce champ d'étude.

Enfin, dans le contexte plus spécifique de la pratique du jeu de rôle, j'occupe le plus souvent la fonction de « maître de jeu ». Voilà qui expliquera peut-être ma préoccupation pour les mécanismes de jeu, la scénarisation, les techniques de conte et la narrativité en général. En grossissant beaucoup, on pourrait considérer que je m'intéresse davantage aux conditions de la simulation qu'à la prise de rôle à proprement parler, qui ne représente pour moi qu'un moyen additionnel de permettre l'évasion imaginaire. En dépit de ce dernier point, je ne veux pas négliger dans ma recherche le joueur/utilisateur qui demeure la raison d'être de tout système de jeu et de toute interface.

En définitive, trois convictions intimes sont à la base de ce projet :

- A) une certitude intuitive qu'il existe des liens entre JdR et MINI (encore me faut-il confirmer et préciser ces liens...);
- B) l'espoir que toutes les connaissances et habiletés narratives développées par la pratique passionnée des JdR puissent servir à quelque chose. Pour moi un jeu, si plaisant soit-il, n'est pas un loisir innocent, mais fait appel à des mécanismes cognitifs et intuitifs complexes;
- C) un intérêt bien réel pour les possibilités narratives offertes par les nouvelles technologies de l'information dont le langage technique hermétique m'éloigne cependant. D'où la nécessité pour moi de trouver un autre langage pour les aborder.

Voilà qui complète ce tour d'horizon. Le temps est venu de prendre le taureau par les cornes. ce à quoi je m'emploierai dans le premier chapitre en m'attaquant à la définition de concepts comme le récit, l'interactivité, l'engagement et le jeu.

1) DÉFINITIONS

Nous sommes entrés dans l'ère du multimédia, mais connaissons-nous seulement les nuances entre les diverses formes de représentation ? Nous sommes à découvrir les vertus de l'interactivité, mais rarement un mot n'aura voulu dire autant de choses et si peu à la fois. Nous vivons dans une société de loisir, mais les multiples significations du jeu (et leurs implications) nous échappent. À l'heure où l'informatisation ouvre des façons complètement nouvelles de donner du sens à l'expérience humaine, dans cette première partie, je me propose d'évoquer — voire « d'invoquer » — ces diverses notions. Malgré le titre du chapitre, mon but ici n'est pas tant de fixer des définitions qu'il faudra sans doute réécrire demain, mais bien plutôt de lancer des pistes de réflexions utiles pour l'appréhension de ce nouveau cadre de représentation que j'ai appelé « l'interactivité narrative ».

Pour ce faire, je veux explorer les cadres de représentation traditionnels afin de mieux situer l'interactivité par la suite. Je veux ensuite approfondir ce dernier concept en me servant des travaux d'Allucquère Rosanne Stone et de Brenda Laurel, laquelle propose un modèle théâtral pour la conception d'interface plus « engageantes ». Je souhaite faire une critique de ce modèle et lui remplacer un modèle basé sur le jeu. Il me faudra néanmoins définir ce que j'entends par « jeu » et pourquoi je perçois le cadre ludique comme plus productif. Je me tournerai alors vers Erving Goffman et Gregory Bateson et leur concept de cadre. Ce n'est qu'à la fin de ce parcours que je serai en mesure de définir le récit interactif et son corollaire, l'interactivité narrative.

La représentation, le récit et la performance

L'idée de la représentation — c.-à-d. le fait de faire générer du sens à divers systèmes signifiants — est au coeur même de la culture de simulation. Dans une approche symboliste de l'étude des médias, « communication is an interactive process in which the symbolic worlds of participants come closer together, particularly through the dynamic process of sharing group fantasies » (Breen et Corcoran, 1986, p.197). Le besoin d'adhésion à de telles fantaisies, que nous appelons « mythes » dans cette même perspective symboliste, est universel. Que ce soit par récits narratifs (diégésis) ou par performances dramatiques (mimésis), l'humain éprouve le besoin de se raconter des histoires qui soient les plus captivantes possibles. Cette distinction fondamentale entre la représentation par la narration ou l'imitation remonte à la *Poétique* d'Aristote et ne quittera plus les théories littéraire et communicationnelle. Elle sera même évoquée dans la thèse de Brenda Laurel (1991). Il me semble donc utile de la clarifier ici, voire de la remettre en question.

Le récit et le contrat narratif

Un récit (*narrative*) peut être défini comme « la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage. » (Genette, 1966, p.158). Que ce soit parce que l'humain y ait été exposé dès l'enfance ou pour des raisons inconscientes plus profondes, il semble en effet que la forme narrative lui paraisse naturelle (Don, 1990, p.385). Elle permet l'organisation (orale, écrite, sonore, visuelle) par un narrateur d'événements réels ou fictifs en un récit cohérent dans le but de le communiquer à un public (Toolan, 1988, p.4-8). Pour Toolan, la présence (relative) d'un narrateur et l'organisation d'événements passés ou hypothétiques pour leur donner une

certaine cohérence sont des caractéristiques déterminantes dans la définition du récit. Nous verrons que c'est à partir de ces points que l'on a traditionnellement distingué la performance et le récit.

On divise généralement le récit en deux composantes : l'intrigue et le discours. Alors que l'on définit l'intrigue comme l'ensemble des événements exposés dans le récit, le discours correspond à la façon dont sont racontés ces événements. Il va sans dire que l'influence du narrateur sur le récit pourra être considérable. Cette importance apparaîtra néanmoins variable, selon que le narrateur ait été impliqué (homodiégétique) ou non (hétérodiégétique) dans les événements qu'il raconte et selon qu'il soit seul ou multiple. Parce qu'il interpelle plus ou moins directement le narrataire et choisit de raconter l'intrigue dans un certain contexte et d'une certaine façon, le narrateur est d'autre part responsable du **contrat narratif** qui le lie à son public. Ainsi pour Prince,

« [...] Narrative is a situation-bound transaction between two parties, an exchange resulting from the desire of at least one of the parties. [...] This illuminates the tendency of many narrative texts to emphasize the contract between narrator and narratee, the contract on which the very existence of the narrative depends : I will tell you a story if you promise to be good ; I will listen to you if you make it worthwhile. [...] This also explains why unsolicited narratives in particular must awaken and maintain desire in the receiver by relying on the dynamics of suspense and surprise ; why — as the U.S. linguist Labov underscored — narrators try to make clear that their narrative has a point, that it represents, illustrates, or accounts for something unusual and interesting ; and why the very form of a narrative is affected by the context in which it occurs and the purpose it presumably serves » (Prince, 1989, p.163-164).

Prince souligne par ailleurs cette préhension que le récit donne sur le temps. « [...] By exposing the meaning of time and imposing meaning on it, narrative reads time and teaches how to read it. In short, it is the structure and practice that illuminate temporality and human beings as temporal beings » (p.164).

C'est cependant la fonction exploratoire du récit, telle que l'a fort justement décrite Prince, qui retiendra le plus notre attention pour cette recherche :

« [...] Narrative is also a particular mode of knowledge. It does not merely reflect what happens; it discovers and invents what can happen. It does not simply record events; it constitutes and interprets them as meaningful parts of meaningful wholes, whether the latter are situations, practices, or stories. [...] By showing that disparate situations and events can compose one signifying structure (or vice versa) and, more specifically, by giving its own form of order and coherence to a possible reality, narrative supplies models for its transformation or redescription and mediates between the law of what is and the human desire of what may be » (Prince, 1989, p.164).

La performance et la « redevabilité »

Parce qu'elle ne nécessite pas de narrateur et parce qu'elle est le plus souvent expérimentée par le spectateur au moment où elle est jouée par le performer, l'imitation, le *re-enactement*, a été distinguée des autres formes de récit par certains théoriciens littéraires, dont Prince : « A dramatic performance does not constitute a narrative [...], even though it may represent many fascinating changes. Rather than being recounted, these changes occur directly onstage » (Prince, 1989, p.162). La nature profonde de la performance doit donc être découverte autre part. L'anthropologue et homme de théâtre Richard Schechner souligne à quel point il est difficile de définir la performance étant donné son caractère évanescent et « contaminant ».

« Performance is an extremely difficult concept to define. For one point of view — clearly stated by Erving Goffman in *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) — performing is a mode of behavior that may characterize *any* activity. Thus performance is a 'quality' that can occur in any situation rather than a fenced-off genre. [...] Simply framing an activity 'as' performance — viewing it as such — makes it into a performance. Documentary film and the splicing in of documentary footage into 'fiction' films transforms ordinary behavior into performances. So do shows like 'Candid Camera' » (Schechner, 1988, p.30).

Ainsi la performance serait pour nous un mode de représentation par lequel des faits (parfois « préécrits ») sont reconstitués (physiquement, visuellement ou oralement) pour le bénéfice d'un public. Une chose semble claire, c'est que la performance communique autant que le texte narratif écrit, bien que différemment.

« Recent performance studies in anthropology [...] demonstrate that cultural performances may be primary modes of discourse in their own right, casting in sensuous images and performative action rather than ordered sets of explicit, verbally articulated values or beliefs, people's understandings of ultimate realities and the implications of those realities for action » (Bauman, 1989, p.266).

Mais attardons-nous plutôt sur cet aspect qualitatif de la performance qu'évoque Schechner. Tous les types de communication portent en eux des codes qui en régissent les conventions de lecture et d'émission. Si le récit structure et colore les événements selon le style du narrateur, il cantonne généralement le narrataire dans un rôle passif. Le cadre narratif requiert ainsi toute l'attention du récepteur et, s'il l'accepte, ne lui confère que cette attention.⁵ Quiconque se fait raconter une histoire et l'interrompt brise un certain tabou. De la même façon, le cadre performatif suppose certaines attitudes tant de la part de l'émetteur que du récepteur.

« In these terms, then, performance is a *variable quality*, relatively more or less salient among the multiple functions served by a communicative act. Accordingly, performance may be dominant in the hierarchy of functions or subordinate to other functions — informational, rhetoric, phatic, or any other. [...] The relative dominance of performance, then, will depend on the *degree to which the performer assumes responsibility to an audience* for a display of communicative skill and effectiveness as against other communicative functions » (Bauman, 1989, p.263-264 ; je souligne).

⁵ Je suis conscient de simplifier à outrance le processus complexe de la lecture où le récepteur jouit d'une certaine indépendance, mais il est important que mes lecteurs réalisent que je compare ici le cadre narratif aux cadres performatif et interactif. Des trois, le plus passif demeure le récit.

De même, l'implication du public variera selon le type de performance. Comme le fait remarquer Goffman (1974, p.125-126), dans certains cas « pas de public, pas de performance ». C'est ce qu'il nomme la performance « pure ». Mais Goffman cite des cas moins « purs », où la présence d'un public ne semble pas nécessaire à l'accomplissement de l'action performative, comme par exemple des travailleurs ou des artistes que l'on regarde travailler. On est cependant en droit de se demander à quel point il s'agit effectivement d'une performance lorsque ceux-ci ne sont pas regardés.

Je retiendrai ainsi la définition de Richard Bauman parce qu'elle inclut des éléments qui me semblent essentiels. D'une part, l'auteur souligne le fait que le public prend une distance critique d'avec la performance, ce qui confère du coup une dimension spectaculaire à cette dernière. Il propose par ailleurs la notion cruciale de « **redevabilité** » **du performer** envers ce public. Pour Bauman, la performance sera donc :

« [...] A specifically marked mode of action, one that sets up or represents a special interpretive frame within which the act of communication is to be understood. [...] The act of communication is *put on display*, objectified, lifted out to a degree from its contextual surroundings, and opened up to scrutiny by an audience. Performance thus calls forth special attention to and heightened awareness of the act of communication and gives license to the audience to regard it and the performer with a special intensity. Performance makes one *communicatively accountable*; it assigns to an audience the responsibility of evaluating the relative skill and effectiveness of the performer's accomplishment » (Bauman, 1989, p.263 ; je souligne).

Par ailleurs, Richard Schechner a le mérite d'offrir une définition extrêmement large qui ne se base que sur la relation entre performer et public et lui donne ainsi toute son importance. Schechner va plus loin et, en postulant l'éventualité de publics « virtuels », permet d'expliquer comment le rite et le jeu — qui nous intéresse particulièrement — peuvent constituer des performances.

« [...] A performance is an activity done by an individual or group *in the presence of and for* another individual or group. I recognize that some activities legitimately called play, games, sports, and ritual would be excluded from my definition. My definition is further complicated by the fact that game theory applies both to performance and non-performance activities. However, in trying to manage the relationship between a general theory and its possible applications to various art forms, I thought it best to center my definition of performance on certain acknowledged qualities of live theater, the most stable being audience-performer interaction. *Even where audiences do not exist as such — some happenings, rituals, and play — the function of the audience persists : part of the performing group watches — is meant to watch — other parts of the performing group*; or, as in some rituals, the implied audience is God, or some transcendent Other(s) » (Schechner, 1988, p.30; je souligne).

Relativisation de la différence entre récit et performance

Mais si la performance ne se veut effectivement qu'une qualité de la communication parmi d'autres et que la narration n'est en fait qu'un discours qui permet de structurer des faits dans le temps à partir du point de vue d'un narrateur, pourquoi ces deux concepts devraient-ils être antinomiques ? Certains théoriciens n'ont-ils pas adoptés l'expression de *performance narrative* en dépit des résistances de folkloristes plus conservateurs ? Lorsque quelqu'un raconte une histoire, ne « performe »-t-il pas ?

« “When a speaker acts out a story, as if to give his audience the opportunity the event and his evaluation of it, he may be said to be giving a performance” (Wolfson, 1982 : 24).

« To perform a story is to furnish one's addressees with a more vivid and involving experience of that story, while exploiting special performance features as resources for highlighting the story's main point » (Toolan, 1988, p.166).

Pour moi performance et narration sont des cadres « métacommunicatifs » qui viennent situer la communication et donner des indications de réception. « A metacommunicative message serves as a frame or context, providing information on how another message should be interpreted » (Miracle, 1989, p.295).

Ainsi, l'activité qui est au coeur de ce mémoire, le jeu de rôle de table, apparaît-elle comme un genre mitoyen, à mi-chemin entre récit et performance. Un des objectifs du jeu de rôle consiste précisément en la création de récits par un narrateur (le maître de jeu ou MJ) qui gère l'information transmise aux joueurs afin de conserver un élément de suspense à propos des événements que vivent les personnages principaux du récit. Néanmoins, les joueurs gardent prise sur la narration à laquelle ils assistent par les actions de ces personnages principaux qu'ils incarnent. Le MJ devient le centre d'attention et est ainsi redevable du succès de la partie. C'est d'ailleurs le cas de tous les autres joueurs, mais à un degré moindre. Le jeu de rôle sera expliqué davantage au chapitre 2.

Une nouvelle façon de raconter...

Performance et récit ne doivent pas être mis en opposition. Le rapport en est plutôt un de variation dans la relation de pouvoir/devoir entre émetteur et récepteur. Alors que le récit prévoit le récepteur à même son contenu, la performance prend forme lorsque l'émetteur est mis en spectacle. Si le narrateur doit s'appuyer sur un contrat narratif avec le narrataire ou prouver la pertinence d'un récit non sollicité pour pouvoir raconter, le performer devient redevable de ses actions — et consent donc à être critiqué — lorsqu'il accepte l'attention qu'on lui porte. Le cadre interactif, que permettent de plus en plus de médias, amène cette relation à un nouveau degré. Il présentera donc forcément des règles différentes des performances ou des récits traditionnels. À l'intérieur du cadre interactif, un émetteur ne doit plus simplement s'assurer de l'écoute d'un narrataire ou de l'attention d'un spectateur, il doit susciter suffisamment d'intérêt chez l'interacteur pour l'amener à réagir. Le texte qui résulte de leur interaction suppose une négociation non plus uniquement à propos du tour de parole, mais à propos du contenu même et devient donc

essentiellement dynamique. C'est que l'interactivité nécessite de l'émetteur qu'il cède une part de son pouvoir auctorial. Ainsi ne doit-il plus seulement être responsable « de maintenir le désir » (Prince) ou redevable de l'intérêt qu'on lui porte, mais bien adaptable aux désirs et aux intérêts en fluctuation constante de quelqu'un avec qui il partage désormais l'espace textuel.

La façon de raconter des histoires ne peut que changer radicalement à cause de l'interactivité, comme d'ailleurs change la façon de les recevoir. Aussi m'apparaît-il maintenant utile d'explorer ce qu'est l'interactivité. Qu'est-ce qui est interactif? Qu'est-ce qui ne l'est pas? Y a-t-il des critères qui permettent de les départager?

Pour une définition de l'interactivité

Le principal problème auquel se heurte le chercheur qui tente de définir l'« interactivité » en est un d'usage. Le mot « interactif » a en effet été extrêmement galvaudé. On en a fait le mot à la mode des années 1990.

« The future, we are told, will be interactive. You might as well say 'The future will be fnurglewitz.' It would be about as enlightening. A light switch is interactive. You flick it up, the light turns on. You flick it down, the light turns off. That's interaction, but it's not a lot of fun » (Costikyan, 1994, p.25).

Cette définition restreinte de l'interaction que critique le créateur de jeux de rôle Greg Costikyan correspond à ce que Allucquère Rosanne Stone appelle la « vision commerciale » de l'interactivité, telle qu'adoptée selon l'auteure par la direction d'Atari dans les années 1980. Pour Stone, ce paradigme freine le développement de technologies vraiment interactives :

« [...] The conceptual framework of interaction [is frozen] in a form most suitable for commercial development — the user moves the cursor to the appropriate place and clicks the mouse which causes something to happen — or what the interactivist Michael Naimark would call, more pejoratively, poke-and-see technology » (Stone, 1995, p.10).

La logique de la distributrice

Qu'il s'agisse d'un interrupteur ou d'une souris, le principe reste le même. *Poke* (l'action d'appuyer sur une touche...) *and* (...conduit...) *see* (...à un résultat X, facilement et rapidement observable.). Action => Résultat. Selon cette logique, que j'appellerai « de la distributrice » — on appuie sur un bouton et on obtient le bonbon désiré — , est interactif ce qui répond rapidement et fidèlement à une commande de l'utilisateur.

Ainsi, pour les gens d'Atari :

« Interactivity meant turn-taking, not interruption; it meant that the user pushed a button and the machine did something as a result. That process was interactive because the machine responded to the user's command, instead of doing something on its own » (Stone, 1995, p.135).

Il y a rien de mal à cela, seulement le mot « interaction » semble porter davantage ; une certaine notion de réciprocité, qui suppose l'« interruptibilité » sur laquelle nous reviendrons à la page 29.

Les technologies qui suivent la logique de la distributrice correspondent bien plus à la définition d'« action » offerte par le Robert (1991, p.21) : « Ce que fait quelqu'un et ce par quoi il réalise une intention, une impulsion », mais aussi « fait de produire un effet, manière d'agir sur quelqu'un ou quelque chose ». Action => Résultat. Il est évident que le système mécanique dans la distributrice, électrique derrière l'interrupteur ou informatique dans l'ordinateur rattaché à la souris, effectuent une série d'opérations suite à la

commande donnée. Ces opérations se déroulent néanmoins à l'insu de l'utilisateur⁶ — qui n'a pas nécessairement à savoir ce qui s'y passe — et ne peuvent en rien être qualifiées d'interactives.

Dans l'optique ludique qui nous intéresse, une telle définition ne saurait être satisfaisante. Stone l'a bien compris lorsqu'elle avance : « It is possible to play within the constraint of such a system, but the potential for *interaction* is limited, because the machine can only respond to an on-off situation; that is, to the click of the mouse » (Stone, 1995, p.10).

Les choix multiples ou le syndrome du pont

Il y a une autre vision de l'interactivité dont Stone ne parle pas, mais qui est très répandue dans la culture populaire et qui, à mon avis, nuit tout autant au développement d'un véritable paradigme de l'interactivité. Il s'agit de l'idée qu'en offrant à un public de choisir la suite d'un récit parmi plusieurs options présentées, on a interactivité. Ainsi la campagne de la bière Molson Grand Nord, diffusée pendant l'été 1995, qui permettait aux spectateurs de « choisir la suite des aventures publicitaires de Miville et Legrand, les deux héros de la campagne » serait prétendument « interactive » (*Info-Pressé Communications*, vol.11, no.4, déc.1995, Montréal, p.37). De même, à l'automne 1996, Radio-Canada diffuse de supposées « dramatiques interactives » dans une émission intitulée « Le Mot de la fin » (*Le Devoir*, 23 oct. 1996). Dans les deux cas, on offre aux téléspectateurs le choix

⁶ On doit donc se rendre compte qu'en dépit des prétentions des gens d'Atari et de ceux qui supportent le paradigme *poke-and-see*, « the machine is, indeed, doing *some*things on its own. » C'est d'ailleurs toujours le cas. Brenda Laurel relève bien le fait que certaines choses doivent être « cachées au public » pendant la représentation théâtrale (les lampes d'éclairage, l'arrière-scène, etc.) puisque ces détails distraient du spectacle.

entre deux suites possibles : A ou B. Blanc ou noir. Ouvert ou fermé. Somme toute, guère mieux que l'interrupteur...

Mais le problème ne se situe pas uniquement au niveau du nombre de choix. Évidemment, plus ce nombre est grand, plus augmente la liberté du spectateur. Néanmoins, il existera toujours des possibilités qui ne seront pas couvertes par l'éventail des choix proposés. Que l'auteur limite ces choix par diverses contraintes (comme le propose Laurel) semble tout à fait raisonnable, dans la mesure où il les **présente clairement** et les **explique afin de les justifier**. Le lecteur doit être à même de prendre connaissance de l'ensemble de la situation qui l'amène à faire un choix. Idéalement, cette cueillette de renseignements préalable devrait permettre d'autres choix, ce qui complexifie rapidement le processus.

Par ailleurs, dans ce genre de choix multiples, le moment où le choix doit être fait est imposé au lecteur et, dès lors, aucune autre possibilité n'existe que celle de faire ce choix. On triche le lecteur en utilisant l'autorité narrative pour l'emmener jusqu'à la croisée des chemins fatidique, puis on le laisse à lui-même sans qu'il n'ait de réelle liberté auctoriale. Pour moi la véritable interactivité doit inclure **la possibilité de sortir du dilemme et éventuellement de reporter ou d'ignorer le choix à faire**. Un exemple tiré de ma propre consommation de récits dits interactifs devrait permettre d'illustrer mon point de vue. C'est ce que j'aime à appeler le *syndrome du pont de cordages*.

Adolescent, j'étais un averse lecteur de livres-jeux. Les mieux connus dans le monde francophone restent sans doute ceux de la collection « Livres dont vous êtes le héros » publiée chez Gallimard-Jeunesse. Gildas Sagot en résume bien le fonctionnement (1986, p.67-71). En gros, il s'agit de romans d'aventure comptant entre 200 et 400 paragraphes numérotés. Le lecteur, qui est invité à adopter la perspective du héros de la fiction, ne parcourt pas le texte en ordre numérique, mais plutôt en suivant les indications à la fin de chaque paragraphe. La plupart du temps, le texte lui donne un choix. Selon le

choix qu'il fait, le lecteur est invité à se rendre à tel ou tel paragraphe. Ainsi chaque décision a des conséquences plus ou moins heureuses sur le cours du récit. C'est probablement ce qui fera que « ces livres [...] seront qualifiés [...] d'interactifs, à mi-chemin du roman et de l'organigramme informatique » (Sagot, 1986, p.66).

Je me souviens que le livre-jeu qui m'avait le plus accroché (*Le Talisman de la Mort*) fut aussi celui qui m'a illustré le plus clairement les limites du médium. À un moment stratégique de ce récit, le lecteur-héros se trouve en face d'un ravin qu'un pont fait de cordages traverse. Le texte qui décrit la scène mentionne vaguement que les câbles ont l'air usé. Si ma mémoire est bonne, on offre alors au protagoniste trois choix. Il peut A) rebrousser chemin ; B) chercher un autre passage ; ou C) traverser le pont. En d'autres termes, on me propose d'abandonner cette avenue de solution, de changer complètement la stratégie initiale ou de foncer tête première, possiblement vers la mort certaine du héros que je suis (choix fort peu stratégique s'il en est un...).

D'autres options (plus créatives) semblent pourtant logiques et éminemment désirables. Par exemple, m'assurer de la solidité des câbles avant de m'aventurer sur le pont, regarder en bas et lancer une pierre pour anticiper ce qui me guette dans le cas d'une chute (tomberai-je dans l'eau ou sur le roc ? Combien longue sera ma dégringolade ?), si je suis en possession d'une corde, la lancer de l'autre côté pour assurer ma progression, etc.

L'idée que j'essaie de transmettre par cette histoire et la présentation de ce « syndrome », c'est que la présence de choix à faire ne me semble pas forcément garante d'interactivité si **la prise de décision est imposée et si le système ne permet pas une cueillette d'information complémentaire au décideur**. Pour qu'une situation soit véritablement interactive, elle devrait se présenter sous la forme d'un problème à résoudre de la manière souhaitée par l'interacteur, conformément aux règles établies dans ce système. Je suis conscient que l'interactivité dont je rêve est difficilement envisageable dans un format livresque⁷, cependant les supports électroniques la rendent tout à fait accessible.

⁷ Encore que des oeuvres comme le *Dictionnaire Khazar* de Milorad Pavic (1988), qui se présente comme un « roman-lexique » et qui n'est à mes yeux que de l'hypertexte avant les hyperliens électroniques.

Définitions et critères

Comme moi, Rosanne Stone semble avoir une définition essentiellement ludique de l'interactivité : « [...] Interactivity implies two conscious agencies in conversation, playfully and spontaneously developing a mutual discourse, taking cues and suggestions from each other as they proceed » (Stone, 1995, p.11). La vision de Stone se voudra même dialogique, nécessitant presque une certaine égalité de pouvoir entre les deux instances. Si je crois qu'il doit exister une relation de mutualité entre interacteurs, cette présumée égalité ne m'apparaît pas essentielle. Il sera davantage question des rapports entre auteur et lecteur en situation d'interactivité au chapitre 4.

Pour établir sa définition, Stone se base sur celle d'Andy Lippman du MIT, pour qui l'interactivité serait une « mutual and simultaneous activity on the part of both participants, usually working towards some goal, but not necessarily » (cité par Stone, 1995, p.10). Pour Stone, le fait que les deux instances puissent poursuivre des buts indépendants est inhérent à la nature ludique de l'interactivité. Au-delà de la définition de

semble suggérer que la linéarité des récits ne soit pas nécessairement reliée à l'aspect formel du médium livre, mais possiblement dû en partie à nos habitudes de lecture.

Janet H. Murray, qui utilise le *Dictionnaire* dans les cours sur l'écriture interactive qu'elle donne au MIT (Massachusetts Institute of Technology), voit cet ouvrage comme porteur des promesses des œuvres interactives de demain :

« The sense of *encyclopedic* coverage is one of the principal pleasures of cyberspace in general and of electronic fiction in particular. The *Khasars* offers a good example of what such a fiction would represent. [...] It puts the reader in the role of scholar/detective, providing what looks like primary material rather than a constructed story. It relishes details of the culture it creates and is highly elaborated and inter-referential. Students step into an alternate world with its own rules of magic, very concrete and very different from our world. I see this novel as an excellent model for the kind of aesthetic pleasure that the new media will be particularly suited in bringing us : the pleasure of immersion, or moving through a wholly realized, enticing, other world; the rapturous pleasures of the labyrinth, the delight in purposefully getting lost in a space that folds back upon itself » (1995, p.141).

Lippman, ce qu'il y a de plus intéressant, ce sont les cinq corollaires qu'elle implique et qui m'apparaissent fort utiles pour juger de la « valeur interactive » d'un système.

Le premier corollaire de Lippman, c'est la notion d'« **interruptibilité** » **mutuelle** (*mutual interruptibility*). Selon cette conception, l'interactivité est vue comme une conversation faite d'échanges complexes entre instances interagissantes. Il est donc essentiel que chaque partie puisse interrompre l'autre à loisir afin de relancer la conversation dans diverses directions.

Le second corollaire est la *gracious degradation*, que je traduis fort approximativement par la « **détérioration élégante** » de la conversation. Par ce critère, on signifie que des mécanismes doivent être prévus afin de ne pas freiner l'échange interactif dans le cas où l'une des parties ne puisse répondre aux questions de l'autre. Stone donne l'exemple d'une phrase comme : « Je reviendrai à ce sujet dans quelques instants ».

La **prédiction limitée** (*limited look-ahead*) constitue le troisième corollaire qui découle du premier. Parce qu'ils peuvent être tour à tour interrompus, « there is a limit to how much of the shape of the conversation can be anticipated by either party » (Stone, 1995, p.11).

Dans le même ordre d'idée, on retrouve la « **non planification** » (*no-default*) comme quatrième corollaire. Comme la direction que prendra la conversation ne peut être anticipée, son cours ne doit pas répondre à un schème préétabli, mais bien se dessiner à travers l'interaction.

Selon Stone, le cinquième et dernier corollaire s'applique particulièrement aux environnements immersifs (mais une conversation vraiment intéressante n'est-elle pas immersive ?) comme les simulations de monde. Les participants à de telles simulations doivent avoir l'**impression d'une base de données infinie** (*impression of an infinite database*) :

« This principle means that an immersive interactional world should give the illusion of not being much more limiting in the choices it offers than an actual world would be. In a nonimmersive context, the machine should give the impression of having about as much knowledge of the world as you do, but not necessarily more. This limitation is intended to deal with the Spock phenomenon, in which more information is sometime offered than is conversationally appropriate » (Stone, 1995, p.11).

À ces corollaires, Stone ajoute les notions de théâtre et de jeu qu'elle attribue à Brenda Laurel (1995, p.135).

Cette dernière, auteure de *Computers as Theatre* (1991), a également tenté de définir l'interactivité à divers moments de sa carrière. Ainsi, en 1986, dans un article intitulé « Interface as Mimesis », Laurel donne trois critères qui permettent de mesurer le degré d'interactivité offert par un système donné. Afin de clarifier ces critères, je reprendrai l'exemple de la conversation utilisé par Stone et je l'appliquerai à chaque critère :

- *Interactive frequency*, qui se traduit aisément par la **fréquence d'interactivité** ou le nombre de fois que l'utilisateur peut intervenir dans le texte interactif. Plus souvent il est possible d'intervenir, plus le texte sera interactif. Une conversation où l'on a de la difficulté à placer un mot manque vite d'intérêt. De même, parler à quelqu'un qui ne nous répond pas menace de dénaturer la conversation et d'en faire un monologue.
- *Interactive range*, qui en français deviendra la **latitude de l'interactivité** ou l'éventail de choix offert à l'interacteur. Plus nombreuses seront les actions à la portée de l'interacteur, plus il aura l'impression de jouir d'une liberté de mouvements comparable à celle dont il jouit dans la vie réelle. Quelqu'un qui n'aurait qu'un vocabulaire restreint converserait avec peine.
- *Interactive significance*, que je remplacerai par l'**effectivité de l'interactivité** ou l'impact que les choix de l'interacteur ont sur le texte. Quel intérêt y a-t-il à interagir si notre contribution au texte n'est pas ou peu prise en considération ? Dans une conversation, si l'autre ne tient pas compte de ce que l'on dit, le dialogue n'a pas de chance de s'établir.

Dans son livre, paru cinq ans plus tard, Laurel limite la portée de ses propres critères, favorisant une mesure qu'elle qualifie elle-même de « plus rudimentaire » : « You either feel yourself to be participating in the ongoing action or you don't » (Laurel, 1991, p.21). Elle donne l'exemple de l'immersion sensorielle où il y aurait une forte adéquation entre les données visuelles et kinesthésiques — ce que l'on a appelé la réalité virtuelle :

« If a representation of the surface of the moon lets you walk around and look at things, then it probably feels extremely interactive, whether your virtual excursion has any consequences or not. It enables you to *act within a representation* that is important. Optimizing frequency and range and significance in human choice-making will remain inadequate as long as we conceive of the human as sitting on the other side of some barrier, poking at the representation with a joystick or a mouse or a virtual hand » (Laurel, 1995, p.21).

Laurel croit qu'à force de discuter d'interactivité — qu'elle qualifie d'ailleurs de « troublesome concept » — les chercheurs sont en train de manquer le proverbial bateau.

Le seuil d'interactivité et la notion d'« engageance »

Personnellement, je ne trouve pas inutile de tenter de définir ce que l'on entend par interactivité, ne serait-ce qu'à cause de la popularité culturelle du concept et des abus de langage qu'on lui fait subir. Pour qu'un médium puisse être qualifié d'interactif à mes yeux, il faut qu'il franchisse un certain seuil. Les corollaires de Lippman peuvent s'avérer utiles à définir ce seuil, tout comme les trois critères de Laurel. En définitive toutefois, c'est la notion d'« **engageance** »⁸ — l'*engagement* anglophone — qui sert de témoin. Pour qu'un interacteur intervienne, il faut qu'il ait l'espace pour le faire, soit, mais surtout qu'on lui ait donné le goût de le faire.

Dans *Computers as Theatre*, Laurel explique que l'engageance a fort à voir avec ce que le poète du XIX^{ième} siècle Samuel Taylor Coleridge appelle la « *willing suspension of disbelief* » et que l'on peut traduire par « surséance volontaire du doute »⁹. Pour

⁸ Le néologisme n'est pas très élégant, j'en conviens. Néanmoins, mes recherches d'un équivalent francophone ayant été infructueuses — « engagement » ne portant pas en français la signification qu'on lui donne ici — je me suis rabattu sur cette forme substantive de l'adjectif « engageant » qui désigne pour Robert ce « qui attire, donne envie d'entrer en relations » (1991, p.644). Le suffixe « -ance » correspondant ici à « l'action, la faculté, la qualité » (Morvan, *Le Petit Retz*, 1985, p.11), « engageance » signifiera donc : « qualité de ce qui attire, donne envie d'entrer en relations ».

⁹ Merci à M. Frédéric Pelletier de m'avoir suggéré cette traduction.

Coleridge, le plaisir et les émotions qu'un public éprouve pour des événements représentés qu'il sait pourtant irréels est partiellement dû à ce qu'il accepte d'« entrer dans le jeu » et de se laisser bernier. « *Pretending that the action is real* affords us the thrill of fear; *knowing that the action is pretend* saves us from the pain of fear » (Laurel, 1996, p.113). On comprendra que le fait de susciter l'engagement est particulièrement crucial dans une oeuvre interactive, alors qu'en plus de faire accepter au récepteur le monde factice où on veut l'entraîner, on cherche à obtenir sa participation. Laurel définit donc les effets de l'*engagement* comme suit :

« Engagement is what happens when we are able to give ourselves over to a representational action, comfortably and unambiguously. It involves a kind of complicity. We agree to think and feel in terms of both content and conventions of a mimetic context. In return, we gain a plethora of new possibilities for action and a kind of emotional guarantee » (Laurel, 1991, p.115).

D'autre part, l'auteure attire notre attention sur la nécessaire composante **ludique** que requiert l'engagement. Savoir s'amuser et prendre plaisir à échafauder des scénarios sont des habiletés qui peuvent faciliter la surséance du doute. Pour Laurel, une telle implication de l'interacteur n'est possible que dans la mesure où il peut se permettre de faire des erreurs et de réviser sa position. Pour illustrer son propos, elle évoque la façon dont le traitement de texte a changé les habitudes d'écriture, permettant le déplacement de blocs de texte à volonté. Elle croit donc qu'un système interactif devrait permettre la **réversibilité** des décisions, ce qui va un peu dans le même sens que ma conviction qu'en vraie interactivité un choix multiple ne devrait jamais être imposé.

La métaphore théâtrale et ses problèmes

À partir de ses conclusions sur la nécessité pour un système interactif de permettre à l'interacteur **d'agir au sein d'une représentation**, Brenda Laurel propose une métaphore scénique pour aider à la création de nouvelles interfaces. Je demeure cependant insatisfait de ce modèle.

On l'a vu, le théâtre semble confiner le récepteur de la communication dans un rôle de spectateur. Erving Goffman explique que, dans le cadre performatif, « the audience has neither the right nor the obligation to participate directly in the dramatic action occurring on the stage » (Goffman, 1974, p.125). Cette règle change lorsque l'on introduit l'interactivité dans un système émetteur-récepteur. Laurel elle-même admettait en 1986 que « the most important difference between a play and an interface is that the interface is interactive while a play is not. The audience in a theater can have no substantive effect upon the action of a play ». En 1991, Laurel défend pourtant une métaphore théâtrale en expliquant que, dans son modèle, il n'y a pas de public mais que les interacteurs sont « sur scène » au même titre que les agents informatiques, tous se confondant en tant qu'« acteurs ».

« [...] People who are participating in the representation aren't audience members anymore. It's not that the audience joins the actors on stage; it's that they become actors — and the notion of passive observers disappears.

« In a theatrical view of human-computer activity, the stage is a virtual world. It is populated by agents, both human and computer-generated, and other elements of the representational context (windows, teacups, desktops, or what-have-you). [...] In other words, *the representation is all there is* » (p.17).

Sans entrer dans les difficultés viscérales que j'ai à accepter que soient mis sur un pied d'égalité les agents informatiques et les agents humains, je me bornerai à expliquer

pourquoi, d'un point de vue « mécanique », cette vue de l'esprit de Laurel m'apparaît faussée.

La chercheuse souhaite que l'on cesse de voir l'interacteur comme divorcé de la simulation et n'y ayant accès qu'au moyen d'une souris ou d'une manette de commande contrôlant un curseur ou un vaisseau spatial. Soit! Je lui donne partiellement raison. Les méthodes d'accès peuvent changer et se naturaliser — un gant et un casque, voire un costume sensoriel complet, feront peut-être de meilleures interfaces. Un détail me semble pourtant immuable dans un avenir rapproché : le curseur. Il demeure notre seul lien avec l'univers simulé. Il aura beau prendre forme humaine et même épouser les moindres mouvements de notre corps (comme dans l'idéal de la réalité virtuelle), il reste que nous ne sommes présents à la simulation que par lui.

Pour moi ce curseur (que Laurel nomme « agent humain ») n'est ni plus ni moins qu'un pion électronique, une représentation de nous-mêmes envoyée dans nos constructions imaginaires qui, si elles peuvent être aussi précises qu'un modèle atomique détaillé ou aussi complexes que la simulation d'un monde, peuvent être aussi simples et brutes qu'un jeu de Monopoly à l'écran. S'il est vrai que ces pièces de jeux (ou *handles* : puisque le mot anglophone a l'avantage d'inclure l'idée de manipulation) agissent au sein de la représentation nous permettant d'y être par leur truchement, comment pourraient-elles être égales aux agents informatiques qui n'existent que pour elles. Ces pions qui nous représentent dans la fiction doivent nécessairement avoir un statut particulier. De même, notre relation avec eux mérite d'être explorée plus à fond, alors qu'en étant vraiment à l'extérieur de la simulation, il nous est possible d'y intervenir par leur procuration.

En toute justice, il faut rappeler que le modèle de Laurel a été pensé pour la création d'interface plus engageante, ce qui peut justifier son insistance à conceptualiser l'interacteur à l'intérieur de la simulation. La principale force de la métaphore théâtrale, c'est qu'elle amène les concepteurs d'interfaces à se recentrer sur ce qui doit être montré, nommément l'action dramatique, plutôt que les ficelles qui la font fonctionner.

Mon choix d'un modèle basé sur le jeu respecte du reste la vision de Laurel, puisque les fondements ludiques du théâtre m'apparaissent indéniables (ne parle-t-on pas de *jeu* théâtral?). D'un autre côté, le jeu de rôle à partir duquel j'aborde les questions d'interactivité utilise de nombreuses techniques dramatiques et puise constamment dans le vocabulaire théâtral. Cependant, avant de m'attaquer à la notion de **jeu**, il me semble important d'expliquer ce que sont les cadres d'interaction, pour ensuite réfléchir sur le cadre ludique.

Les cadres d'interaction

Définitions

Dès 1954, dans un essai marquant intitulé « A Theory of Play and Fantasy », Gregory Bateson évoque le concept de « cadre » en se servant de l'analogie avec le cadre physique qui entoure une image de valeur.

« Psychological frames are related to what we have called “premises”. The picture frame tells the viewer that he is not to use the same sort of thinking in interpreting the picture that he is in interpreting the wallpaper outside the frame. [...] The frame itself thus becomes part of the premise system. Either, as in the case of the play frame, the frame is involved in the evaluation of the messages which it contains, or the frame merely assists the mind in understanding the contained messages by reminding the thinker that these messages are mutually relevant and the messages outside the frame are to be ignored » (Bateson, 1972, p.187-188).

C'est en ce sens que pour Bateson le cadre se veut « métacommunicatif », *i.e.* un message sur les messages. Il en découle qu'un cadre porte les signes de sa propre interprétation, ce qui peut engendrer des paradoxes. Il en sera d'ailleurs question dans les pages qui suivent.

Si Bateson a énoncé l'idée de cadre, c'est Erving Goffman, un sociologue d'origine canadienne, qui y a consacré son oeuvre et a rendu le concept opératoire. On a parfois reproché à Goffman de ne pas toujours être clair dans l'explication des termes qu'il utilisait (Winkin, 1989, p.224). Ainsi, si la notion de cadre chez Goffman semble utile à mes réflexions, elle n'en demeure pas moins vague. Il définit ainsi le « cadre » : « I assume that definitions of a situation are built up in accordance with principles of organization which govern events — at least social ones — and our subjective involvement in them; frame is the word I use to refer to these basic elements as I am to identify » (Goffman, 1974, p.10-11). Cette brève définition s'éclaire quelque peu à la lumière des objectifs du projet intellectuel de Goffman : « My aim is to isolate some of the basic frameworks of understanding available in our society for making sense out of events and to analyze the special vulnerabilities to which these frames of reference are subject » (Goffman, 1974, p.10). De façon succincte, Danny Saunders résume la définition du cadre et marque bien la contribution de Goffman à l'élaboration de cet outil d'analyse :

« Frame : *A concept referring to the organization of social knowledge and experience *. Goffman (1974) has demonstrated how we frame in everyday life in order to comprehend and respond to social situations. The frame analogy has proved extremely useful when analysing social interaction, because it marks out an encounter or episode as separate from other encounters or episodes. In the same way we frame around a painting marks out a clear boundary between wall and picture » (Saunders, « Frame », 1994, p.122).

Les cadres nous permettent donc de segmenter l'activité humaine en différents contextes d'interaction générant leurs métamessages propres. Ce qui se dit et se fait dans le cadre intime d'une relation de couple n'est pas nécessairement approprié dans un cadre familial ou public. D'autre part, le cadre reste subjectif et variera selon le point de vue des individus (par exemple, le tour que je prends plaisir à jouer et que je considère faux et amusant peut paraître extrêmement sérieux et grave à celui qui se fait prendre).

« I start with the fact that from an individual's particular point of view, while one thing might momentarily appear to be what is really going on, in fact what is actually happening is plainly a joke, or a dream, or an accident, or a mistake, or a misunderstanding, or a deception, or a theatrical performance, and so forth. And attention will be directed to what it is about our sense of what is going on that makes it so vulnerable to the need of those various rereadings » (Goffman, 1974, p.10).

Goffman précise donc qu'un cadre doit être relativisé selon les circonstances ou la perspective des divers participants et de l'observateur : « When participant roles in an activity are differentiated — a common circumstance — the view that one person has on what is going on is likely to be quite different from that of another. There is a sense in which what is play for the golfer is work for the caddy » (Goffman, 1974, p.8). Le cadre n'en demeure pas moins fort utile pour permettre aux individus d'organiser mentalement les divers contextes d'interaction qu'ils rencontrent. Enfin, tout arbitraire soit-elle, on comprendra combien la segmentation résultante simplifie la tâche des chercheurs en sciences sociales, qui sont désormais en mesure d'isoler certains cadres et de s'y consacrer.

Le cadre ludique et ses paradoxes

Le concept prend plus de sens à mes yeux lorsque, pour représenter le cadre idéal, Goffman donne l'exemple d'une partie d'échecs (il va sans dire que cette démonstration à partir d'un exemple ludique me sied bien) :

« A game such as chess generates an habitable universe for those who can follow it, a plane of being, a cast of characters with a seemingly unlimited number of different situations and acts through which to realize their natures and destinies. Yet much is reducible to a small set of interdependant rules and practices. If the meaningfulness of everyday activity is similarly dependent on a closed, finite set of rules, then explication of them would give a powerful means of analyzing social life » (Goffman, 1974, p.5).

On notera d'ailleurs que c'est en tentant de formuler une théorie sur le jeu et la fantaisie que Bateson a ébauché le concept. Pour Gary Alan Fine, qui étudie les divers cadres entre lesquels passent les joueurs de rôle,

« Games are quintessential examples for frame analysis because of their capacity for inducing engrossment. That is, voluntarily cutting oneself off from other realms of experience distinguishes this world of meanings from those of primary frameworks (or the paramount reality) that individuals "naturally" inhabit. Games — at least those that are judged successful — provide alternative social worlds in which individuals can become involved » (Fine, 1983, p.182).

À partir de Bateson et Goffman, je conceptualise donc le jeu comme un cadre psychologique et communicationnel, qui à la fois influencera la façon dont un individu appréhendera une situation (l'esprit de jeu) et réglementera ses relations avec les autres (les règles).

Pour Bateson, les métamessages véhiculés par un cadre donné peuvent paraître contradictoires. La plupart des jeux de simulations illustrent ce fait, alors que l'on retrouve un premier métamessage (A) qui nous invite à « faire comme si » (*let's pretend*), en même temps qu'un second (B) qui maintient que « ce n'est qu'un jeu ». On ne peut que

rapprocher ce phénomène de la « *suspension of disbelief* » évoquée par Laurel, où le spectateur se permet de ressentir la peur, tout en sachant que rien ne le menace véritablement. Andrew Miracle évoque aussi ces messages doubles du jeu.

« Play then presents two messages. The first is the metacommunicative message or statement of intent : “This is play”. The second is a statement of contextual reality. These two are integrally related and must be understood as a continuous experientially defined frame until superseded by a new and different metacommunicative message » (Miracle, 1989, p.295).

Bateson voyait le jeu et les autres cadres paradoxaux comme nécessaires à l'évolution de la communication humaine au-delà des *mood-signals* (signaux d'humeur) primaires.

« [...] Play marks a crucial step forward in the evolution of communication — the crucial step in the discovery of map-territory relations. In primary process, map and territory are equated; in secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated » (Bateson, 1972, p.185).

Sans la subtilité que permettent les paradoxes générés par certains cadres. « life would be endless interchange of stylized messages, a game with rigid rules, unrelieved by change or humor » (Bateson, 1972, p.193).

Pour l'anthropologue Mihaly Csikszentmihalyi, le principal paradoxe que pose le jeu, c'est que, malgré son caractère évanescent qui le sépare de la réalité « sérieuse » et « terre-à-terre », il a des répercussions bien réelles sur l'apprentissage, l'éveil de la créativité, la socialisation, le développement de l'individu et la culture en général. « How is it possible for play to be both divorced from reality and yet so rife with real-life consequences? » Pour le penseur, l'alpiniste qui risque sa vie par plaisir de la montagne joue autant que l'enfant dans sa chambre. Inversement, certains travailleurs voient leur emploi comme un refuge séparé du chaos de la vie quotidienne, et ce, bien qu'ils n'y jouent pas. C'est que la vie réelle « sérieuse » à laquelle le jeu est comparé serait aussi

subjective et faite de règles que les loisirs censés s'en distancier. Pour utiliser la terminologie de Goffman, on pourrait dire que le « sérieux » ne serait qu'un autre cadre. Pour Csikszentmihalyi, néanmoins,

« Play and earnestness can be told apart. The criterion, however, is not that the first consists in a moratorium on reality, while the second deals with reality directly. What distinguishes play is simply that the player is aware that the goals and rules of action he or she is following are freely chosen among the many sets of goals and rules one could have chosen. The distinction is not in terms of what is being done, but how one's action are interpreted to oneself. [...] Play is ultimately a state of subjective experience. Play can only exist when there is awareness of alternatives... » (Csikszentmihalyi, 1981, p.19).

En d'autres mots, ne peuvent aspirer à « jouer » que ceux qui ont la possibilité de prendre un certain recul face aux valeurs et règlements des cadres socialement acceptés. La chasse et le hockey peuvent être des loisirs. Cependant, une personne qui chasse pour satisfaire ses besoins essentiels ne *joue* pas ; pas plus que les sportifs professionnels ne *jouent* à leur sport de prédilection. À l'opposé, un homme d'affaires peut littéralement « jouer » en bourse et un militaire « jouer » la vie de ses soldats.

« So the simple answer [to the paradox posed by play] is that we play when we know we are playing. Play is made possible by the concept of play itself. If we could not conceive of acting by a set of rules different from those to which we have learned to adapt, we could not play. [...] Play is not defined by the form or the content of the activity, but by the experience of the player » (Csikszentmihalyi, 1981, p.20).

Cette expérience subjective du jeu, cette conscience d'alternatives possibles qui n'est pas nécessairement liée à une activité de jeu, Csikszentmihalyi la nomme « playfulness » et la traduit par « esprit de jeu ». Pour lui, il s'agit d'une qualité de vie essentielle. « It is the stuff of life, it is what gives us the experience of freedom, of transcendence, of growth » (Csikszentmihalyi, 1981, p.24).

Rapports entre interaction et interactivité

Un problème de méthodologie risque de se présenter puisque, à la suite de Gary Fine, j'analyserai le JdR à partir des cadres d'interaction qui régissent les rapports humains, mais qu'ultimement je m'intéresse à faciliter les rapports entre humains et ordinateurs.

La comparaison entre les jeux de rôle et les médias interactifs narratifs informatisés m'obligera à mettre en parallèle des relations de personne à personne et des relations de personne à machine. En d'autres termes, je devrai effectuer le passage de l'interaction — définie par le Robert comme une « action réciproque » (Petit Robert, 1991, p.1019) et que j'utilise dans une optique de dynamique de groupe comme « action et relation interpersonnelle entre deux ou plusieurs personnes » (*Termium*, base de donnée cédérom. Office de la langue française, 1985) — à l'interactivité, comprise comme une « activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine » (Petit Robert, 1991, p.1019).

Je crois malgré tout que la notion de cadre sert bien une réflexion sur l'interface. Un cadre expérientiel donné peut être suggéré par les circonstances extérieures et ainsi mettre les utilisateurs dans un certain état d'esprit. Andrew Miracle propose que le cadre ludique est autant un métamessage intrapersonnel qu'interpersonnel. Le jeu serait une indication sur le contexte que l'on s'envoierait à soi-même autant qu'à l'autre et qui provoquerait une certaine euphorie (plaisir, oubli du passage du temps, etc.). Ce contexte mettrait le joueur en état de disponibilité :

« An individual sends signals to his or her internal psychophysiological system, which produces particular responses necessary for the specific play behavior. [...] These messages from the internal systems may be understood as an important part of the context of play — a context that is continuously open to new signals and changes in the character of the context » (Miracle, 1989, p.295).

Le cadre peut ainsi devenir un objectif à atteindre pour les concepteurs de logiciels. Mais l'étude de l'interaction peut aussi s'avérer riche d'enseignements sur les utilisateurs potentiels d'un système. Erving Goffman s'est penché sur la théorie des jeux pour y comprendre l'interaction humaine dans les situations où un calcul stratégique précède l'action (Goffman, 1969). Une telle situation requiert des possibilités tangibles de gain accompagnées d'un facteur de risque, de même qu'un éventail de choix disponibles à partir desquels les individus « joueurs » effectueront une prise de décision rationnelle (p.85-86). Pour Goffman, ce genre d'« interaction stratégique » se compose de quatre phases : l'évaluation de la situation (*assessment*), la prise de décision (*decision-making*), la mise en oeuvre du plan d'action (*initiating a course of action*) et la récompense (*payoff*) (p.120). De même, le sociologue suggère des critères qui permettent d'évaluer un joueur « adverse » (p.94-99) : les choix qui s'offrent à l'autre, son style de jeu, sa détermination, l'information et les ressources à sa disposition, son intégrité et ce que Goffman appelle la *gameworthiness* : « I include here : the intellectual proclivity to assess all possible courses of action and their consequences, and to do this from the point of view of all the contesting parties » (p.96).

L'étude des cadres d'interactions offre donc des opportunités réelles d'approfondir la réflexion sur « ce discours mutuel » qu'est censé être l'interactivité. Suite aux exemples donnés précédemment et à la lumière des explications qui vont suivre, le lecteur comprendra que je favorise bien sûr le cadre ludique comme étant celui

où les humains sont le plus disposés à l'expérimentation et donc celui qui est le plus susceptible d'obtenir leur engagement.

Vers un modèle ludique

Je veux donc suggérer une métaphore qui refléterait la consommation d'oeuvres interactives et les règles dites et non-dites qui la traversent. Pour moi la métaphore du jeu apparaît plus complète que celle du théâtre afin d'atteindre une meilleure compréhension de l'interactivité. Je présume **un élément ludique à l'interactivité** et **un caractère interactif au jeu**. À cet élément ludique ou « plaisant » (la *looseness* de Schechner ; voir p.49) se rattache la difficile mais essentielle notion de **participation du joueur** et la question qu'elle suscite nécessairement : « Comment amener l'autre à réagir, à s'impliquer dans la fiction ? » Je prétends qu'en débusquant ce qui rend le jeu engageant, on sera à même de produire une interactivité plus riche.

« All games are interactive. The game-state changes with the players' actions. If it didn't it wouldn't be a game; it would be a puzzle. But 'interaction' has no value in itself. Interaction must have a purpose » (Costikyan, 1994, p.25).

C'est pourquoi Costikyan préfère parler de « prise de décision » (*decision-making*) que d'interactivité pour exprimer l'« interactivité dirigée » offerte par les jeux de rôle.

Pour Richard Duke (1974), le jeu est un **moyen de communication** extrêmement puissant, un « langage du futur » capable de représenter des réalités d'une grande complexité et d'en véhiculer le contenu — ce que Duke nomme « gestalt » ou « image holistique » — par une quantité restreinte de codes, tout en renvoyant une utile rétroaction aux joueurs. Une fois le langage spécialisé du jeu appris, les joueurs

disposent, selon Duke, d'une cartographie de la situation problématique à analyser et sont en mesure d'expérimenter diverses avenues de solution.

« We learn through games then, because it is a relatively safe environment which permits the exploration of many perspectives chosen by the individual, expressed in the jargon of the individual, and subject to fairly prompt feedback in « what-if » contexts » (Duke, 1975, p.40).

Le jeu constitue un système ouvert au départ qui a l'avantage de prévoir le joueur/utilisateur dans sa structure. Le joueur affecte le jeu par chacun de ses « coups ». « During occasions of strategic interaction, a move consists of a structured course of action available to a player which, when taken, objectively alters the situation of the participants » (Goffman, 1961, p.145). Par ses coups, le joueur affecte la partie et la transforme afin de se rapprocher du but qu'il s'est fixé. Contrairement à la performance dramatique dont le déroulement est préécrit sous la forme d'un scénario qui doit être suivi, dans un jeu « the whole is collaboratively formulated in real time by user and system » (Laurel, 1986, p.73). Ainsi, le « récit » — les événements — d'une partie de jeu résulte des coups/interactions de tous les joueurs qui y participent.

Le jeu se veut autotélique en ce qu'il fournit ses propres gratifications. Lorsqu'il joue, le joueur vise sa propre satisfaction, conformément à la notion de « flow » de Csikszentmihalyi. Ce dernier décrit l'état d'abandon que peut procurer le jeu comme « to be flowing ». Il y a *flow* « when people act with total involvement ». Voici la définition que l'auteur donne de ce que j'ai appelé la « fluidité » :

« A state in which action follows action according to an inner logic which seems to need no conscious intervention on our part; we experience it as a unified whole, following from one moment to the next, in which we feel in control of our actions, and in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between past, present, and future » (Csikszentmihalyi, présenté par Turner, 1977, p.47).

Et en voici les caractéristiques (*idem*, p.47-48) :

- 1) L'action et la conscience (« awareness ») sont ressenties simultanément.
- 2) L'attention est concentrée sur un champ de stimuli limité. Les motivations et les règles sont simples, clairement définies ; l'espace restreint.
- 3) Perte d'ego. Le « soi » qui sert habituellement d'intermédiaire entre les actions de la personne avec les autres devient inutile. Les règles, qui s'appliquent pour tous, remplissent ce rôle. « [...] No "self" is needed to bargain about what should or should not be done or to "negotiate" about the meaning to be assigned to actions » (p.47).
- 4) L'actant se trouve en contrôle de ses actes et de son environnement. Ses habiletés sont juste à la hauteur de la situation. « If skills outmatch demands, boredom results; if skills are inadequate, anxiety... » (p.47).
- 5) La fluidité présente généralement aux actants des demandes d'action cohérentes et non contradictoires. De la même manière, elle offre une possibilité de rétroaction claire et directe. « Flow differs from everyday activities in that its framing contains explicit rules which make action and the evaluation of action unproblematic » (p.48).
- 6) Finalement, la fluidité se veut « autotélique », c'est-à-dire qu'elle ne nécessite aucune gratification extérieure à elle-même. Elle est son propre but : être heureux. Les gens sont donc à la recherche d'opportunités de créer de la fluidité.

Problème de langage dans la définition du jeu

Mon choix du jeu comme modèle est cependant compliqué par le fait que ce mot couvre de multiples significations. Le fait que l'expression « role-playing game » ne soit traduisible que par « jeu de rôle » montre bien qu'une partie de la complexité de l'activité se perd avec la traduction. Le lecteur comprendra la nécessité dans laquelle je me trouve de raffiner le vocabulaire utilisé pour fins d'analyse. Du reste, tous les théoriciens du jeu se sont trouvés face au même problème parce que le jeu demeure une activité humaine à part des autres ; fluide et insaisissable parce que toujours définie (en Occident) par opposition aux autres activités jugées sérieuses.

« Maybe scholars should declare a moratorium on defining play. Maybe, as Victor Turner said in one of his last writings, play is undefinable. 'As I see it, ' Turner wrote, 'play does not fit anywhere particular; it is transient and is recalcitrant to localization, to placement, to fixation — a joker in the neuro-anthropological act [*sic*]' (1983 : 233) » (Schechner, 1993, p.24).

En toute humilité, je me bornerai donc à fixer les définitions des autres, afin que les mots que j'utilise soient les plus clairs possibles. En effet, en français le mot « jeu » signifie à la fois (*Petit Robert*, 1991, pp.1046-1047):

1. Une activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure.
2. Cette activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ; [...] (Au pluriel) *Antiquité*. Compétitions sportives tenant la plus grande place dans les spectacles publics. Action de jouer, partie qui se joue. Chacune des division de la partie.
3. Ce qui sert à jouer. Les instruments de jeu.
4. La manière dont on joue. Façon de jouer d'un instrument, d'une arme. Manière de jouer un rôle.
5. Le mouvement aisé, régulier d'un objet, d'un organe ou d'un mécanisme.

La paidia ou l'« instinct de jeu »

Je distinguerai donc le premier sens du mot « jeu » en l'appelant *paidia* à l'instar de Caillois qui la définit « comme le vocable qui embrasse toutes les manifestations spontanées de l'instinct de jeu. [...] Elle intervient dans toute exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière et détendue, volontiers excessive, dont le caractère impromptu et déréglé demeure l'essentielle, sinon l'unique raison d'être » (Caillois, 1967, p.77). De même, pour Huizinga, la *paidia* serait « le terme [grec] le plus commode pour définir le jeu ».

« [...] Le terme désigne ce qui appartient à l'enfant, mais [...] ne se limite en rien à la sphère du jeu enfantin. Avec ses dérivés *pazein* — jouer, *paigma* et *paignion* — jouet, il peut signifier toutes espèces de formes ludiques, jusqu'aux plus nobles et aux plus saintes [...]. À tout le groupe de mots, la nuance d'heureux, de joyeux, d'insouciant semble associée » (Huizinga, 1951, p.60).

Les exemples de *paidia* que donne Caillois concernent principalement les activités « chaotiques » de la tendre enfance : chamaille, tintamarre, gribouillis, destruction d'objets, mais aussi léger frisson de peur ou de douleur. Ce qui est évocateur, ce sont les raisons qui justifient ces excès — raisons qui aident à comprendre un des plaisirs fondamentaux du JdR et des simulations en général :

« Bientôt vient l'envie de mystifier ou de défier, en tirant la langue, en faisant des grimaces, en faisant semblant de toucher ou de jeter l'objet interdit. Il s'agit pour l'enfant de s'affirmer, de se sentir *cause*, de forcer les autres à lui porter attention » (Caillois, 1967, p.78).

Sous cette optique, les jeux de rôle apparaissent comme l'activité des marginaux ou des politiquement faibles, qui se trouvent à être exclus ou à refuser le pouvoir « temporel » socialement accepté, mais qui disposent des moyens intellectuels de se construire un territoire où ils sont libres, où ils peuvent « se sentir cause ». Il sera davantage question des rapports entre simulation et pouvoir tout au long de ce mémoire et plus particulièrement au chapitre 4.

Le ludus et les règles

Le second sens de « jeu » correspond bien au *ludus* également proposé par Caillois (p.79) : « le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée, à dessein, arbitrairement définie, telle, enfin, que le fait d'en venir à bout n'apporte aucun autre avantage que le contentement intime de l'avoir résolue ». Au-delà de la réglementation, les exemples donnés dans le Robert rendent bien compte de l'institutionnalisation de l'activité ludique

telle qu'exprimée par cette définition (ex : jeux sportifs, jeux de hasard, Jeux Olympiques).

En effet, la *paidia*, de par son caractère éminemment personnel, reste généralement privée et requiert peu de structures. Si le plaisir du ludus peut sans doute se vivre en solitaire, la combativité qu'il suscite invite souvent l'émulation et toute la ritualisation qu'elle entraîne. Il sera question de performances ludiques à la page 87, mais on peut d'ores et déjà suggérer que le ludus est généralement plus spectaculaire que la *paidia*, ne serait-ce que parce les spectateurs disposent de conventions (les règles) qui leur permettent de suivre le jeu et d'évaluer ce qui constitue ou non une « bonne joute ».

Pour Caillois, *paidia* et *ludus* sont les deux pôles d'un même continuum. Il n'est cependant pas très explicite sur la transition d'une tendance à l'autre. Dans ce mémoire, nous serons appelés à nous pencher sur les mouvements de « ludisation » et de « paidiation » qu'a traversé le JdR. La langue anglaise permet d'amorcer cette distinction par la différence entre « play » et « game ».

« I separate play from games in the following way : play is an activity in which the participant(s) set her/his own rules, while a game has generally acknowledged rules. Many of the activities transactional analysts would call games I call play » (Schechner, 1988, p.32).

J'associe ainsi la *paidia* à l'anglais « play », dans le sens de « playfulness », que Csikszentmihalyi traduit quant à lui par « esprit de jeu » (Csikszentmihalyi, 1981, p.24).

Pour bien distinguer en français les deux pôles du jeu selon Caillois, je parlerai de « ludisme » lorsqu'il sera question de *play/paidia* et de « jeux » quand j'aurai affaire à des

games et autres activités plus réglementées¹⁰. Après traduction et suivant les précisions que je viens d'apporter, « role-playing game » deviendrait donc « jeux de ludisme de rôle » ou « ludus de paidia de rôle », ce qui met en relief la nature paradoxale du JdR dont il sera question au chapitre 2 (à la page 65). Cependant, nous continuerons à parler de « jeux de rôle » puisqu'il s'agit de l'expression consacrée.

Souplesse de l'état de jeu ou « Looseness »

Nous passerons rapidement sur les troisième et quatrième sens de « jeu ». Reste qu'il me faut mentionner que les jeux qui nous intéressent n'utilisent que peu de « matériel ». Les règles, les pièces (ou pions) et les dés seront nommés comme tels. La surface de jeu (abstraite) sera par ailleurs nommée « territoire ». D'autre part, les actions des joueurs seront alternativement nommées « coups » ou « mouvements » selon le contexte.

Quant au cinquième sens — celui de mouvement aisé —, ce « jeu »-là comporte une notion de facilité dont on ne doit pas négliger la portée. C'est la « *looseness* » de Schechner; dans le sens de « laisser du jeu à quelque chose ou à quelqu'un » : « Looseness encourages the discovery of new configurations and twists of ideas and experiences » (Schechner, 1993, p.42). Pour Schechner en effet, l'état de jeu se veut une mise en danger qui introduit un déséquilibre créateur; « *desequilibrium intentionally introduced into apparently stable systems forces the search for the new balance* » (p.40). On peut donc voir un rapprochement entre cette définition du jeu et la première en ce

¹⁰ ...Et ce, même si je suis très conscient qu'étymologiquement, le mot « jeu », dérivé du latin *jocus*, un jeu de mot, est plus près de l'esprit de la *paidia*, alors que « ludisme », dont la racine est bien sûr *ludus*, le jeu du Cirque Romain, convient à une activité plus institutionnalisée. La langue française nous oblige parfois à certaines contradictions embarrassantes.

qu'elle souligne le caractère libérateur et dynamique de l'activité ludique. « To be 'at play' is to recognize that all relationships are provisional » (Schechner, 1993, p.34). La souplesse qu'offre l'état de jeu a, en effet, fort à voir avec le ludisme, la *playfulness*, de la *paidia*.

Il faut cependant prendre garde de ne pas confondre cette *playfulness* à la « fluidité » (*flow*) de Csikszentmihalyi. Pour ce dernier, « flow describes a process of involvement in a given reality, while playfulness refers to one's attitude towards the reality in which one is involved » (Csikszentmihalyi, 1981, p.24). Il serait entièrement possible d'être absorbé dans une tâche sans remettre en question ses fondements, comme il est envisageable de voir une situation d'un oeil nouveau (et amusé) sans s'y sentir très concerné. « But by and large, these two processes tend to evoke each other. The intensity of flow brings into question the value of everyday reality, while playfulness usually provides the kind of opportunities for action that make flow possible » (p.24-25).

Enfin, Csikszentmihalyi apporte cette précision importante :

« Although games are designed to produce the experience of flow and the shift in reality necessary for playfulness, playing a game is no guarantee that these experiences will actually be encountered » (Csikszentmihalyi, 1981, p.25).

L'interactivité narrative : un concept à définir...

Je conçois la narration, qui nécessite la manipulation de conventions et d'archétypes, comme essentiellement ludique. D'autre part, si la lecture offre également un certain plaisir ludique en créant le suspense chez le lecteur, ce plaisir ne peut qu'être décuplé lorsque le lecteur devient investigateur et peut chercher à loisir les réponses à ses questions. C'est ainsi que l'interactivité qui nous intéresse dans ce mémoire est celle

grâce à laquelle des histoires d'autant plus captivantes peuvent être générées. Il me faut maintenant tenter de comprendre en quoi consiste ce nouveau mode de narration/lecture.

Le champ de l'étude des systèmes textuels ouverts n'en étant encore qu'à ses premiers balbutiements, la difficulté de s'entendre sur une nomenclature de l'objet étudié ne doit donc surprendre personne. Entre des expressions comme « littérature interactive », « fiction interactive » et « fantaisie interactive », qui sont utilisées à tort et à travers, j'ai préféré « récit interactif » (*interactive narrative*) d'abord parce qu'il permet d'évoquer ses compléments, l'« interactivité narrative » et la « narrativité interactive », qui sont au centre de mon travail. La *narrativité interactive* ou la qualité narrative d'un texte interactif serait « ce vers quoi il faut tendre. » et qui ne serait au fond qu'une poétique de l'écriture interactive. Quant à l'interactivité narrative, nous allons tenter de la définir à la page 53.

Bien que la plupart des textes dont il sera question dans ce mémoire traitent essentiellement d'imaginaire, les mots « fiction » et « fantaisie » excluent d'office la possibilité d'autres types d'histoires. Un journal collectif ou une discussion épistolaire sont autant de récits non fictifs envisageables dans un contexte d'interactivité. Le vocable de « littérature » m'apparaît aussi trop limitatif, d'abord parce que le support écrit n'est évidemment pas le seul dont l'essence se trouve modifiée par l'ouverture de la narration au récepteur. Les jeux de rôle traditionnels fonctionnant sur un mode oral, je tiens à éviter le paradoxe étymologique de la « littérature orale », dans lequel certains anthropologues ont pu s'enfermer (Finnegan, 1992, p.9). J'aurai tendance à privilégier les termes « médias interactifs », ce qui m'amènera à réhabiliter le jeu comme médium.

Qu'est-ce que le récit interactif?

À ma connaissance peu de gens ont véritablement tenté de définir le récit interactif. Un premier constat permet d'amorcer une explication quant à ce manque de précision : les formes narratives interactives sont extrêmement variées. On en répertoriera plusieurs tout au long de ce mémoire, mais particulièrement au chapitre 3. Aussi serait-il préférable de parler de *récits interactifs* (au pluriel) et d'en rechercher les caractéristiques.

Andrew Rilstone, éditeur du magazine *Interactive Fantasy*, a risqué une définition : « role-playing and story-telling systems » (Rilstone, 1994, p.3). Voilà qui semble un peu mince, surtout lorsque l'on considère que quatre pages plus loin, dans le même éditorial, M. Rilstone réutilise cette définition pour parler de littérature interactive. Je crois qu'il faut y voir le désir d'en embrasser large et d'inclure les nouvelles formes de narrativité permises par l'informatisation, sans toutefois s'y limiter.

On peut se demander si les systèmes de jeux et de contes auxquels fait allusion Rilstone sont nécessairement interactifs ? La réponse, bien sûr, doit être non. On peut très bien jouer un rôle ou raconter une histoire sans apport de l'assistance. Que manque-t-il à cette définition ? Le mot-clé semble être ici « **système** », mais il n'est pas défini plus avant. C'est que le caractère interactif de ces récits, qui les distingue des formes traditionnelles, nécessite la présence d'un mécanisme permettant de solliciter le lecteur, facilitant sa rétroaction, mais surtout qui entraîne la modification de la trame du récit suite à cette rétroaction. Que le système dont il est question soit un maître de jeu qui réagit aux actions posées par les joueurs, ou bien la référence à certaines pages selon les choix d'un lecteur, ou encore un hyperlien qui mène à un nouveau texte, cela importe peu.

Par ailleurs, les récits qui résultent de l'interactivité narrative sont souvent qualifiés de « non linéaires », conséquence directe de la capacité d'intervention du lecteur. Le récit même doit donc être fait de fragments dont l'ordre de diffusion n'est pas préétabli ou de ramifications dont le cours reste à décider. Dans tous les cas le lecteur y exerce un certain libre arbitre, ou à tout le moins se voit offrir certains choix. C'est donc que le récit ne prendra sa ou ses forme(s) finale(s) que dans la mesure où le lecteur y collaborera. Qui peut revendiquer la paternité d'un tel récit collectif? Dans un film où le réalisateur donne beaucoup de liberté d'improvisation à ses acteurs, jusqu'à quel point est-il responsable de la direction que prend le scénario? Une véritable interactivité dans la création nécessite que l'initiateur d'un récit de fiction abandonne une part de son pouvoir auctorial à ses interlocuteurs.

Qu'est-ce que l'interactivité narrative?

De prime abord, il s'agit de la constitution d'un récit, ou texte narratif, par échange entre deux instances ou plus. Ces instances peuvent être humaine (on pourra alors parler d'*interaction narrative*), technique ou machine. Chaque partie amène sa contribution au texte selon des modalités préétablies par sa structure plus ou moins ouverte.

L'interactivité narrative remet en question les fonctions et statuts traditionnels de l'auteur, mais aussi du lecteur, alors que ce dernier passe de simple « participant » (en marge de l'action) à « joueur » impliqué dans le processus stratégique de décisions qui mèneront à la constitution d'un récit (Goffman, p.36, 1961). À cet égard, le simple fait que l'on ait peine à nommer ce nouveau « lecteur actif » (coauteur, acteur, interacteur,

agent humain, etc.¹¹) montre bien à quel point la nature même de la relation communicationnelle narrative a changé. Elle implique la collaboration auctoriale et le déploiement de stratégies narratives par les différentes instances créatives. La conséquence obligée est que le texte, produit de cette nouvelle relation, en sera profondément transformé. Au chapitre 4, je tenterai de démontrer comment.

Mais pour moi, l'interactivité narrative, c'est précisément ce nouveau cadre de représentation caractérisé par la réciprocité entre les « collaborateurs textuels » dans la création d'un univers narratif commun. À mon sens, pour qu'il puisse véritablement s'agir d'interactivité, il faut que ce cadre porte des métamessages d'« esprit de jeu » et de « fluidité » qui coloreront la relation entre les diverses instances autoriales. Enfin, c'est le trait que partagent les jeux de rôle et les médias interactifs narratifs informatisés et qui permet de les comparer.

Limites de l'interactivité narrative

Si je conçois l'interactivité narrative comme une libération possible de la passivité du lecteur et une tentative de rapprochement de la part de l'auteur, je demeure conscient qu'elle ne saurait être toujours bienvenue ou même souhaitable. Comme le suggère Larry Friedlander « Don't use interactive technology to do what can be more gracefully done elsewhere. Only use the elaborate functions of multimedia to do what cannot be done otherwise » (Friedlander, 1995, p.174). De même, Gelman et Melville font valoir que les

¹¹ J'aime bien le vocable de « joueur » qui démontre l'aspect dynamique de la fonction et renforce le cadre ludique. Dans *Strategic Interaction* (1969, p.86), Goffman explique qu'un joueur « exercises human intelligence, assessing "his" party's situation, selecting from the available courses of action and committing his party to this selection ». Cependant, j'utiliserai encore « lecteur » pour parler de la position traditionnelle en changement. À l'occasion, pour clarifier le caractère interactif de ce rôle, je parlerai d'« interacteur ».

diverses tentatives pour adapter des scénarios linéaires traditionnels aux nouveaux médias se soldent généralement par autant d'échecs (Gelman et Melville, 1996, p.57). Si les récits interactifs offrent des opportunités de rapport avec le lecteur jusqu'alors inégalées, il faut parvenir à intéresser celui-ci suffisamment pour qu'il veuille investir le temps et l'énergie nécessaires afin de participer à l'oeuvre. Enfin, il reste des textes dont on ne peut que souhaiter qu'ils soient inaltérables : documents officiels, témoignages historiques, etc. Le texte ouvert ne conviendra pas à tous les auteurs.

Sommaire

Dans ce chapitre, j'ai tenté de préciser les termes et les concepts que j'utiliserai dans les sections suivantes. L'interactivité, le récit, le jeu, sont autant de notions aux significations floues, malmenées par le langage courant. Par ailleurs, la contribution de théoriciens a permis d'alimenter ma réflexion. Alors que Goffman cherche à comprendre l'interaction humaine en la conceptualisant en cadres, Laurel cherche à concevoir des interfaces plus « engageantes » en comparant l'ordinateur à la scène de théâtre. Je crois pour ma part que le jeu offre une métaphore plus précise et utile. Cependant, conceptualiser l'interface comme un jeu n'est pas non plus sans problème, puisque, comme on l'a vu, le jeu demeure une notion ambiguë, pleine de paradoxes. Le jeu des adultes reste particulièrement mystérieux :

« The relation between child play and adult fantasy needs more exploration. Freud's suggestion linking the operation of the pleasure principle in infancy with our adult artistic creations is extremely interesting. [...] Adults also play, and the relation between adult play and productive activity has not been given sufficient attention » (Schechner, 1988, p.32).

Il existe sur le marché des jeux pratiqués par les adultes qui permettent de raconter des histoires et qui sont ici conçus comme interactifs, sans toutefois le support de

l'informatisation. L'étude des jeux de rôle récréatifs présente ainsi de multiples intérêts pour la recherche en communication. D'abord parce que l'expérience de jeu s'articule autour de plusieurs cadres de référence distincts qui constituent autant de métamessages pour les joueurs. Ensuite parce que chaque partie de jeu constitue une performance (et donc une communication) qui peut être analysée comme telle. D'autre part, ces jeux sont autant de produits culturels distribués sur le marché de masse et dont les contenus fantaisistes reflètent certaines valeurs et préoccupations qui rejoignent les joueurs. C'est à ces jeux que nous allons porter notre attention dans le chapitre suivant.

2) ÉTUDE DES JEUX DE RÔLE

Afin de mener à bien mon investigation des médias interactifs narratifs informatisés basée sur les jeux de rôle, il me faut d'abord bien expliquer ces derniers. C'est ce à quoi je veux m'employer dans ce chapitre. Pour qu'elle soit la plus productive possible, j'ai choisi d'appuyer mon analyse tant sur la théorie — notamment les travaux de Gary Alan Fine (1983), Roger Caillois (1967), Richard Schechner (1988) et Richard Bauman (1977) —, que sur la pratique — à partir de mon expérience personnelle, des commentaires de joueurs et de l'étude de livres de règles.

Dans un article intitulé « Playing » (1993), Richard Schechner énonce six angles possibles pour l'analyse du jeu : 1) la structure ; 2) le processus ; 3) l'expérience ; 4) la fonction ; 5) l'idéologie ; 6) le cadre. Pour chacun, il initie la réflexion par des questions que je me permets ici de traduire.

- Structure* : En vue synchronique, comment sont reliés les événements constituant les actes ludiques ?
- Processus* : En vue diachronique, comment les actes ludiques sont-ils générés et quelles sont leurs phases de développement ?
- Expérience* : Quels sont les émotions et sentiments des personnes participant à titre de joueurs, metteurs en scène (ou MJ), spectateurs et observateurs ?
- Fonction* : À quoi sert le jeu ? Quel(s) but(s) sert (servent)-il(s) ?
- Idéologie* : Quelles valeurs le jeu énonce, diffuse ou critique-t-il ; de façon consciente ou inconsciente ? Ces valeurs sont-elles les mêmes pour tous les participants ?
- Cadre* : Comment les joueurs, le maître de jeu et les observateurs savent-ils qu'un acte ludique commence, se déroule et se termine ? Est-ce que le fait de « terminer » correspond au fait de « conclure », d'« achever » ? Quel métalangage encadre le jeu ?

Sans systématiquement suivre cette liste dans l'ordre donné, je m'en suis inspiré pour orienter les différentes sections de ce chapitre. Ainsi, après qu'ait été établie la

nature unique du jeu de rôle, les premières parties, intitulées **fonctionnement d'une partie et positions des joueurs et classification selon la théorie des jeux**, discuteront toutes deux de processus, de structure et du cadre ludique du JdR. La troisième, **motivations des joueurs**, abordera l'expérience et les fonctions du JdR pour ses participants. Enfin, la quatrième et dernière section, **contenu et médiatisation**, traitera entre autres choses d'idéologie. Mais nous allons d'abord passer rapidement en revue les jeux de rôle dont il ne sera pas question.

Ce que le jeu de rôle n'est pas

Il me semble souvent utile de situer un objet en tentant d'en établir les limites. Aussi, l'examen de ce qui peut s'approcher du jeu de rôle sans effectivement en être s'avère-t-il riche de précisions. Pour arriver à présenter les JdR aux profanes, Fine les compare à la *folie à deux*, aux simulations pédagogiques et aux *war games* (Fine, 1983, p.8). Ces rapprochements m'apparaissent au mieux extrêmement problématiques. Alors que dans le dernier cas il semble plus fécond d'établir une parenté qu'un parallèle — ce que je m'emploierai d'ailleurs à faire dans l'historique à venir au prochain chapitre —, les deux comparaisons précédentes nécessitent plus d'attention.

Fine associe d'abord le JdR à un phénomène psychiatrique nommé *folie à deux*, dans lequel plus d'un individu partagent un ensemble de croyances complexes, souvent de nature paranoïaque. Les jeux de rôle sont encore accusés, notamment par des groupes religieux de la droite fondamentaliste, de causer une perte de contact avec la réalité chez certains adolescents. On peut se demander si le fait de comparer les JdR à une forme grave de pathologie collective ne risque pas de fournir des arguments à ces détracteurs, et ce malgré le rappel de l'auteur que « *fantasy gamers are not psychotic* » (Fine, 1983,

p.12). Qui plus est, l'analogie semble tirée par les cheveux, alors que Fine semble impliquer que seuls les JdR permettent de partager, construire et modifier une fantaisie. « Like a shared delusion, a shared fantasy is considered rare and typically is not examined » (p.12). J'argumenterai pour ma part que la culture populaire fournit au contraire de nombreux exemples de fantaisies collectives. Il semble, par exemple, que l'ensemble des spectateurs d'une salle de cinéma prenne part à la même illusion le temps d'une représentation. On pourra répliquer que ces spectateurs ne sont pas les instigateurs de leur fiction. Qu'à cela ne tienne, les multiples auteurs qui travaillent aux scénarios de séries populaires partagent bien un univers imaginaire dans lequel ils investissent leur créativité. Henry Jenkins a par ailleurs démontré que les adeptes de textes télévisuels de fiction (les *fans* d'émissions comme *Star Trek* et *Beauty and the Beast*) ne se contentent pas d'être passifs, mais cherchent à influencer les décisions des producteurs quant à leurs programmes favoris et contribuent même à leur « univers d'évasion » par la production d'oeuvres personnalisées (*fan fiction*) (Jenkins, 1992). Rheingold pose bien la question : « By what criteria does one judge whether a fan culture is constructive community-building, or pathological escapism, and who does the judging? » (Rheingold, 1993, p.167). Amy Bruckman donne une partie de la réponse : « [...] It is important to realize that when one makes statements about what is a constructive use of another person's time, one is making a value judgement. Such judgments often masquerade as taste, and their political and ethical nature can be obscured » (Rheingold, 1993, p.167).

D'autre part, il sera ici question des jeux de rôle *récréatifs* et non de simulations éducatives, thérapeutiques, ou formatives (contexte de l'entreprise). La différence en est donc d'abord une d'objectifs, mais elle va au-delà. Dans tous ces cas, les participants

prennent une identité autre que la leur et, pour ce faire, ils doivent disposer d'une quantité suffisante d'information et jouir d'une autonomie suffisante, « including the power and authority to make mistakes ». Ken Jones considère que « a basic reason for using simulations is that mistakes are both inevitable and desirable ». Jones distingue la simulation des jeux de rôle, en expliquant que les participants du JdR doivent généralement s'impliquer dans l'écriture de la fiction (« *high degree of participant authorship* ») et y inventer un certain nombre de détails clés, ce qui pourrait nuire à une simulation éducative bien structurée.

« [...] Imagination and improvisation are fine. But the thoughts, motives, and tasks of a participant in such a role play are quite different from a simulation. This is not to say that participants in simulations never invent 'facts', but they should never be the key facts, otherwise it is either a badly designed simulation or, if there is a significant degree of participant authorship, not a simulation at all » (Jones, 1987, p.10).

Inversement, la tendance récente de l'industrie du JdR va vers une plus grande emprise des joueurs sur la fiction, comme nous le verrons.

Enfin, le jeu de rôle ne doit pas non plus être confondu avec les « livres dont vous êtes le héros » ou les jeux d'aventure informatisés à textes (*computerized text-based adventure-games*) qui sont davantage de l'ordre de casse-tête ou de problèmes à résoudre. Malgré le fait que de nombreux jeux informatisés aient été mis en marché sous la catégorie « jeux de rôle », rares sont ceux qui peuvent effectivement se qualifier comme tels (Rilstone, 1995, p.4). Il en sera d'ailleurs question au chapitre suivant.

Nature unique des jeux de rôle

La première chose qui frappe le néophyte qui s'initie aux jeux de rôle, c'est l'aspect contradictoire et éclaté de cette activité. Il est en effet difficile de résumer ce

qu'est un JdR. Alors qu'il s'agit bien d'un jeu, celui-ci ne comporte aucun objectif défini non plus que de possibilité tangible de gain. En fait, les règles mêmes peuvent être mises de côté sans nécessairement nuire à une partie, puisqu'il semble exister entre les joueurs la compréhension tacite d'un objectif commun. L'interprétation d'un rôle y est évidemment centrale, mais le travail de création qu'elle suppose ne sera jamais connu que d'un cercle fort restreint de personnes. Ainsi a-t-on affaire à une performance qui ne comporte pas vraiment de spectateur.

Gary Alan Fine, sociologue ayant à ma connaissance produit la seule étude complète sur les jeux de rôle (*Shared Fantasy*, 1983), les définit comme suit :

« Any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment » (Lortz, 1979 ; cité par Fine, 1983, p.6).

Si cette définition peut sembler large, elle a le mérite d'illustrer que les jeux dont il sera ici question ne couvrent pas l'ensemble d'une activité informelle somme toute assez difficile à circonscrire et possiblement plus répandue. Mon propos se limitera aux versions formalisées de ces jeux, telles que mises en marché en tant qu'univers fictifs en boîte.

Un jeu d'enfant

La meilleure façon de présenter le JdR, c'est encore d'expliquer ce qui s'y passe. François Nedelec, créateur des jeux de rôle français *Empire Galactique* (1984) et *Avant Charlemagne* (1986), tisse un lien entre les JdR et ces moments où, enfants, nous jouions à « faire semblant » (*let's pretend*) d'être cow-boys et indiens ou gendarmes et voleurs. Nedelec rappelle que « dans la pratique ce jeu se heurtait vite à des problèmes. Tous

voulaient être « bons », avoir toujours de l'argent, la meilleure arme, être blessé parfois mais jamais tué » (Nedelec, 1984, p.11). Le jeu de rôle de table (*tabletop*), c'est cette mise en situation enfantine transposée du terrain de jeu à l'imaginaire de participants adolescents ou adultes. Comme son nom l'indique, les participants incarnent des personnages de leur choix. Ils prennent place autour d'une table avec papiers (chaque joueur dispose notamment d'une *feuille de personnage* où sont décrites qualitativement et quantitativement les caractéristiques de son alter ego), crayons, dés, livres de règles et, parfois, figurines de plomb permettant de visualiser l'action. L'un des joueurs fait bande à part et, au lieu d'entrer dans la peau d'un héros, devient responsable d'animer l'environnement imaginaire dans lequel évolueront les personnages. J'ai choisi de nommer ce joueur clé « *maître de jeu* » (dorénavant MJ), bien que ce ne soit là qu'un des multiples noms qu'on lui donne. J'expliquerai les raisons de ce choix au moment d'aborder plus avant cette fonction.

Fonctionnement d'une partie et positions des joueurs

Déroulement d'une partie

D'abord, il faut que le joueur crée cet alter ego dont il tiendra le rôle. C'est l'étape de la création du personnage que les jeux de White Wolf Games Studios ont désigné sous le terme éloquent de « prélude ». Dans les premières années du jeu de rôle, on se contentait de « rouler les dés » afin de déterminer, de façon aléatoire, les statistiques vitales du personnage. Le joueur consacre maintenant plus de temps et d'énergie à créer de toutes pièces une personnalité la plus complexe et vraisemblable possible, possédant une histoire personnelle riche, etc. Cette étape n'a lieu qu'une seule fois, au début d'une

série de parties, à moins, bien sûr, qu'un personnage ne meure au cours des aventures mouvementées qu'il vivra.

De son côté, le MJ a passé un bon nombre d'heures à maîtriser les règles, mais surtout à préparer un scénario de jeu. Soit il l'invente de toutes pièces, dessinant des plans, décrivant les rencontres, épreuves et récompenses que traverseront les joueurs, soit il étudie et adapte un scénario acheté dans un magasin spécialisé. La différence entre cette préparation et l'écriture d'un scénario traditionnel de film ou un synopsis de roman sera présenté plus en détail ci-dessous, mais retenons pour l'instant qu'il se doit donc de concevoir un **texte ouvert**, où les joueurs pourront s'intégrer et qu'ils pourront modifier.

Essentiellement oral, le jeu se déroule sous la forme d'un échange entre ces deux parties. Aux descriptions du MJ suivent les réactions des joueurs dans la peau de leur personnage. Si ces derniers prennent l'initiative, c'est le meneur qui juge des effets qu'ils ont sur la fiction. Son rôle en est donc un de normalisation, puisqu'il lui appartient de déterminer à partir des règles (mais elles sont larges) ce qui est ou n'est pas possible dans l'univers fictif. Butterfield, Parker et Honigman décrivent le déroulement d'une partie de *Dungeons & Dragons*, le doyen des jeux de rôle :

« The game can be regarded as a conversation between the D.M. [*pour* Dungeon Master — *nom donné au M.J. dans D&D*] and the players, the former describing what is happening to the characters ('You are standing in a ten-foot-wide passageway; ahead is a solid oaken door with intricate stone carvings round the frame...'), the latter describing their actions ('All right, I'll kick the door down'). [...] It is important to realize that there is no winning or loosing in D&D and other role-playing games. Characters acquire gold and other treasure through adventuring and are awarded 'experience points' by the D.M. both for this and for killing monsters. Ingenuity and bravery will also be rewarded. As these experience points accumulate so do the character's capabilities. Progress is measured in terms of 'experience levels', starting at first level and working upwards through second and third, perhaps ultimately as far as thirty-sixth, with a second-level character being more powerful than

a first-level one and so on. Survival and self-aggrandizement constitute success in D&D » (Butterfield, Parker et Honigman, 1982, p. 8).

Oralité et règles

Il est important de prendre conscience du pouvoir énorme du langage dans ces jeux, ce à quoi nous allons maintenant nous employer en examinant de plus près de quoi sont constituées les règles d'un JdR. Parce qu'il s'agit de simulations, **ce qui est dit dans le cadre des règles de narration devient effectif dans le jeu**. La parole du joueur prend donc une mesure d'efficacité et d'immédiateté qu'elle n'a pas normalement. Lorsque je dis au MJ que mon personnage ouvre la porte qui vient de m'être décrite, **il y parvient** — à moins que celle-ci ne soit barrée ou que mon personnage en soit empêché de quelque façon. Ces phrases qui deviennent autant de « coups » dans le jeu se rapprochent de ce qu'Austin a nommé des « *performative utterances* » (Goffman, 1969, p.124-125) et que Benveniste a traduit par « énoncés performatifs ».

Comme nous le verrons dans le reste du mémoire, cette préhension sur les choses, ce **pouvoir du mot sur le monde imaginaire**, explique peut-être en partie le succès des JdR. Le pouvoir du langage permet toutes les fantaisies : « Since language allows people to talk about things imagined or not present, fantasy is simply an extension of what we often do with language in other circumstances. [...] Anything is possible, *given the belief that it should be possible* » (Fine, p. 231 ; je souligne). Inversement, le joueur qui ne parle pas se retire du jeu. Comme le fait remarquer un observateur, lorsque des participants introvertis parlent peu pendant une partie, leur personnage semble « disparaître » de la fiction.

Décrivant le système linguistique, Michel Foucault affirme « C'est un ensemble fini de règles qui autorise un nombre infini de performances » (Foucault, 1969, p.39). Se pourrait-il que les jeux de rôle soient autant de « grammaires » distribuées par l'industrie, que se procurent les joueurs afin de gérer leurs créations collectives ? À mon sens, la grande particularité des règles des différents jeux de rôle, c'est la double normalisation qu'elles opèrent à la fois sur l'aspect social et sur l'aspect narratif du jeu. Elles décrivent effectivement ce qui se dit et ne se dit pas lors des rencontres réelles entre joueurs, qui peut parler et quand il le peut, les positions du maître et des joueurs et de quoi il peut être question lors des parties (un certain genre littéraire, une certaine philosophie de jeu, etc.).

Règles et réalisme

Vue de l'extérieur, l'omniprésence des règles dans les jeux de rôle peut sembler intimidante, voire paradoxale. C'est particulièrement vrai lorsque l'on considère que par essence le JdR est tributaire du jeu libre de l'enfance. Pour une bonne partie, les règles sont destinées à établir un certain sens du réalisme dans l'univers de jeu.

« [Realism and logic] are somewhat paradoxical for the social construction of fantasy, since fantasy is said to be neither realistic nor logical. However, because a referee's fantasy is shared by others and manipulated by them, a common frame of reference is necessary » (Fine, 1983, p.80).

La filiation directe du JdR avec les *war games*, où le souci du réalisme est central à la stratégie militaire, explique un peu les choses (c.f. historique, chap. 3). Cette préoccupation précède donc l'invention même du jeu de rôle. Dans le milieu, cette question du réalisme fait l'objet de nombreux débats. Pour certains joueurs, c'est la qualité même de la simulation qui en dépend. Qu'il soit question de physique élémentaire (la liberté de mouvement dans l'eau d'un personnage en armure) ou de réalisme

historique (la façon dont les châteaux forts étaient construits), les opportunités de litige abondent. Au fond, ce qui compte d'abord et avant tout, c'est un minimum de cohérence qui rendra plus aisé le déroulement d'une partie. « The crucial issue is to create a world that players can accept as a world, and which they can become engrossed in » (Fine, 1983, p.81). Ce besoin de cohérence provient de la nécessité d'avoir des conventions claires pour intégrer d'autres personnes à la fantaisie et leur permettre de participer à la fiction.

« The referee needs a logic to feel he has indeed created a world (with its own form of natural law) and players require this logic, both to incorporate their game selves into the fantasy world — that is, 'feel ' what the world is like — and also construct lines of action for their characters with a reasonable presumption of what will happen as a result. Game logic primarily involves a sense of causal consistency... » (Fine, 1983, p.83).

James Wallis approfondit l'explication en soulignant deux particularités du JdR qui justifient le recours à des règles : l'« exotisme » des mondes fictifs qui servent d'univers de jeu et la longueur des récits collectifs que se racontent les joueurs.

« The important difference between these fantasy worlds and our own is that the fantasy worlds all depend on at least one 'hook' that make them different from our own — magic, technology, superpowers, general weirdness — which requires a detailed description so that referee and players can understand how it works and how to use it.

« [...] Non-RPG role-playing is typically intended to last only a single session, sometimes a few minutes and usually no more than a few hours. RPGs, by contrast, are designed to build game narratives that can sometimes continue for years, even decades. This has two effects on RPG design : it means that the game background must be defined in enough detail to provide a believable, consistent and complete setting for a narrative of that length; and it means that some system must be provided for defining the characters who participate in the creation of that narrative, and in particular defining the way in which those characters can interact with each other, and with the rest of the background » (Wallis, 1994, p.69).

Pour les joueurs rencontrés, un surplus de règles nuit autant qu'un manque de règles. Pour Jean-Christophe Filosa, la place des règles a changé dans la courte histoire du JdR. « Dans les années quatre-vingts, ce qui était à la mode, c'était le réalisme ». Pour

lui, cette complexification a entraîné la publication d'une grande quantité de suppléments de règles qui rendirent le jeu de plus en plus hermétique. « [...] C'était rendu les professionnels qui jouaient, parce que monsieur-tout-le-monde ne pouvait plus jouer » (table ronde sur le jeu de rôle, 7 juillet 1996). Cette trop grande complexité, de même que la concurrence d'autres modes de jeu, a résulté en une nécessaire simplification des règles dont il sera question au chapitre suivant, dans la section traitant des nouvelles tendances du JdR (p.108).

Durée

Une partie a une durée moyenne de 4 à 6 heures (et parfois beaucoup plus). Si la partie se termine, la fiction, elle, peut se prolonger théoriquement à l'infini. On parle alors de *campagne* ou de *chronique* (dans les jeux de White Wolf Games Studio). Cette difficulté à atteindre une certaine clôture a été interprété par d'aucuns comme un refus de laisser la fantaisie derrière pour revenir à la réalité. Si, à mon avis, le danger d'aliénation (perte d'identité) perçu par Caillois comme la corruption du simulacre (Caillois, 1967, p.111-112), est bien réel, il n'en demeure pas moins que lorsque les joueurs n'y trouvent plus leur compte en plaisir, ils cessent de jouer.

Richard Schechner donne ce qui peut constituer une amorce d'explication à cette apparente absence de clôture lorsqu'il décrit le fonctionnement de l'élément ludique¹² dans la vie.

¹² C'est ainsi que je traduis ce « playing » que Schechner, emploie de manière particulière. Comme je le comprends, il ne s'agit pas ici de l'action de jouer, mais bien du fait d'être « playful », un sentiment; une sorte d'« état de jeu ».

« The *structure* of play [...] shapes and interrupts the process of playing, imposing end points requiring further starting points. Playing left to itself would go on forever. Playing [...] is a continuous bending, twisting, looping of... that for which I can find no appropriate name, so « action » will have to do » (Schechner, 1993, p.39).

Joueur-type

D'après Gary Alan Fine (1983, p.47), le joueur passionné moyen est un homme dans plus de 90 % des cas. Il est blanc, célibataire, a entre 17 et 24 ans (encore qu'il ne soit pas rare de rencontrer des joueurs plus jeunes — dès 10-12 ans — et certains beaucoup plus âgés), possède une éducation collégiale ou supérieure. Ses intérêts personnels l'occupent totalement (on lui trouve peu d'implication sociale) et incluent souvent des passe-temps liés à la pratique de ces jeux (comme un intérêt pour la science-fiction, les *comics*, l'histoire médiévale, etc.).

On l'a vu, lors d'une partie les participants peuvent occuper deux positions, celle de MJ ou de joueurs-acteurs. Le jeu progresse sur la base de leurs interactions. Un joueur rencontré au Salon des Jeux de rôle (Place Bonaventure, 4 mai 1996) résume bien la distinction entre le plaisir associé à chacune des fonctions : son plaisir de joueur consiste « à se creuser la tête pour trouver des solutions aux problèmes et obstacles posés par le MJ », alors que le plaisir d'être MJ revient « à trouver de nouveaux problèmes à donner aux joueurs ». La section qui suit cherchera à approfondir ces positions occupées par les joueurs lors d'une partie.

Maître de jeu (Conteurs, arbitres)

Un joueur sera donc maître de jeu. Notons tout de même que l'appellation de cette position change selon le jeu pratiqué (synonymes : maître du donjon, meneur de jeu,

conteur, gardien du conte, animateur, arbitre, juge etc.¹³). Gary Alan Fine dénomme cet individu l'arbitre (*referee*). Nous verrons qu'il ne s'agit là que d'une partie de la tâche du MJ. Par ailleurs, l'usage répandu de l'appellation de *Dungeon Master (DM)*, combiné à l'habitude du grand public d'utiliser *Dungeons & Dragons* pour parler de tous les jeux de rôle, montre bien je crois l'influence prépondérante de TSR et de ses jeux sur le marché. À noter que l'expression *DM*¹⁴ peut faire référence à l'officiant de n'importe quel jeu. Par exemple, bien que cette fonction porte le nom de *Storyteller* dans les jeux de White Wolf Games Studio, souvent les participants parleront quand même de ce joueur comme étant le *DM*. Néanmoins, procéder de la sorte revient à valider *Dungeons & Dragons* comme *seul* jeu de rôle d'importance, ce que je ne saurais me résoudre à faire. D'un point de vue plus personnel, je trouve que le mot « maître » suggère une certaine conception des rapports de pouvoir entre les joueurs qui ne favorise pas nécessairement l'aspect collectif de la narration. C'est le terme « meneur de jeu », le plus souvent utilisé dans les périodiques français, qui m'apparaît davantage évocateur de cette position et du pouvoir qui en découle. En effet, un MJ « mène » bien davantage qu'il ne « dirige » ou « maîtrise » une partie. On préférerait encore un mot comme « facilitateur », mais il me semble plus à propos de suivre l'usage commun afin de bien représenter l'état du hobby.

¹³ Une observation mérite d'être mentionnée, bien qu'elle ne soit absolument pas vérifiée. Il semblerait que les différentes cultures créatrices de JdR aient des biais particuliers quant à la conception du rôle du maître de jeu. Ainsi, alors que de nombreux jeux américains établissent ce joueur comme le « maître » ou le « directeur » de quelque chose (Gamemaster, Runemaster, Dungeon Master), les jeux anglais semblent favoriser la fonction d'arbitrage du rôle (*Referee, Judge*) et les jeux français l'aspect narratif (*conteur, maître du conte, gardien des légendes*). Cependant, tous ces vocables pourraient n'être que le fruit de hasards ou de rapports génériques avec le contenu du jeu (ex : le MJ dans *Toon*, un jeu où les joueurs incarnent des personnages de dessins animés, se nomme *the animator*). Fait à noter, si cette tendance est forte, elle tend déjà s'estomper alors que le système de *White Wolf* fait appel au *Storyteller*. Une investigation plus approfondie serait nécessaire.

¹⁴ Les joueurs francophones québécois que je côtoie prononcent généralement *DM* à l'anglaise.

Ce joueur donc, cumulera les fonctions de A) création des scénarios d'aventures (voire de mondes imaginaires complets avec des systèmes géo-socio-politiques complexes) que vivront les autres joueurs; B) d'animation des parties alors que, se servant des différentes techniques du conte (ambiance, changements de voix, expressions faciales, etc.), il décrira aux joueurs l'environnement auquel sont confrontés leurs personnages. C'est lui qui devient également responsable de donner vie aux différents personnages non-joueurs (PNJ). Enfin, par sa maîtrise des règles et du hasard (contrôle ultime des dés), le MJ se trouve à même d'assumer C) une fonction d'arbitrage. Seul juge, il contrôle le destin des personnages, décidant notamment de leur progression en attribuant des points d'expérience. C'est alors sa prérogative d'évaluer et de récompenser la qualité du jeu à partir de son opinion de la performance des joueurs.

A) Responsable du scénario et de l'environnement (setting)

Voici le conseil qu'un auteur de modules « prêts-à-jouer » donne à ceux qui aspirent écrire professionnellement des scénarios de JdR :

« Don't worry if you seem to be including things unlikely to be used. Circumstances will not always go according to your expectations when the game is played, and extra material can come in very handy. Remember, the GM doesn't control the characters; the players do, and you must try to predict their actions » (Thomas, 1993, p.40).

Fine établit une distinction entre le « monde », l'univers fantastique de jeu où se dérouleront les aventures des personnages — le *setting* à proprement parler, et l'« aventure » ou « scénario », fait de situations plus immédiates où les motivations des personnages sont plus directes (trouver un trésor, élucider un mystère, etc.). Alors qu'une aventure peut se conclure en quelques parties, l'exploration d'un monde peut être l'objet de longues années de jeu (voir *Durée*, ci-dessus).

« Referees differ in the importance they give to scenarios. Some referees merely create the setting — the ‘world’ or ‘universe’ and then sit back and wait for the players in the game to decide what they wish to achieve. While not having a scenario supposedly gives the players more freedom, it also makes the game less organized and often causes disagreements among players about lines of action » (Fine, 1983, p. 79).

L'impact de cette différence entre monde et aventure est déterminant. En d'autres mots, le meilleur décor (*setting*) n'est pas garant de la qualité des histoires qui s'y dérouleront. Fine touche ici à un problème crucial de la fiction interactive, nommément le rapport entre *tension dramatique* et *liberté de choix* des joueurs. Dans un monde, les joueurs sont libres de poser diverses actions en fonction des buts qu'ils se seront fixés, mais leurs choix comportent un potentiel dramatique souvent inégal. En revanche, une aventure offre déjà un but précis et une tension dramatique tant que ce but n'est pas atteint, mais le nombre de choix pour l'atteindre est forcément plus limité.

La division des premières règles de *Dungeons & Dragons* en *Basic* (niveaux 1-3) et *Expert Set* (niveaux 4-14) illustre le mieux cette distinction. Dans les règles de base, les joueurs sont invités à explorer des donjons souterrains, aux corridors étroits, où ils visitent une succession de pièces, combattent des monstres et gagnent des trésors. Le parcours est tracé et ils s'y déplacent comme ils le veulent. Lorsque les joueurs parviennent aux niveaux experts, la possibilité leur est donnée de quitter ces limites en prenant la proverbiale « clé des champs » :

« From the start of Expert D&D, it is made clear that the major innovation in the rulebook is the introduction of wilderness [naval and aerial] adventures. These take place above ground, in such environments as deserts, hills, badlands and wastelands. [...] Some advice is given to the D.M. about wildernesses, such as the caution not to have the characters existing in a vacuum with events going on elsewhere, although 'it is important not to force the action to a predetermined conclusion. The plot lines can always be adjusted for the actions of the players'...

« In general the transition between simple dungeon adventuring and the wider world is best handled gradually, and the Basic/ Expert system allows for this, increased complexity being introduced as the D.M. becomes more experienced » (Butterfield et al., 1982, p.142-143).

Le MJ a alors la responsabilité de créer et de gérer un plus grand territoire ; éventuellement un « monde », puisque les joueurs peuvent décider d'aller n'importe où¹⁵.

Que ce soit par ignorance (de l'ensemble de la situation, de conventions dramatiques, etc.) ou par intérêt (désir de préservation de leur personnage, difficulté à faire la part entre les connaissances du joueur et celles du personnage, etc.), le fait est que les joueurs-acteurs ne feront pas toujours les choix les plus désirables du point de vue dramatique. Comment les blâmer, puisqu'ils ne font ici que s'acquitter de la partie « joueur » de leur position, celle qui veut qu'ils effectuent les meilleures décisions d'un point de vue *stratégique* ? Le MJ doit donc parfois leur forcer la main et « prendre le parti de l'histoire ».

À l'autre extrême se situe évidemment le risque de tomber dans une situation où le MJ décide de tout et où les joueurs pourraient ne pas y être. Impossible alors de parler d'interactivité narrative, et le jeu de rôle perd sa raison d'être. C'est pourquoi la plupart des jeux servent ce genre de mise en garde aux MJ :

« The core of your story involves human beings. The most important of these are the player characters. As you paint the elaborate backdrop for the stage of your drama, don't forget the player characters are at the center of it. It is very easy to fall into the trap of developing such an extensive background that there is no room for the characters » (Brucato, 1995, p.145).

¹⁵ L'autre intérêt des règles Expert, c'est qu'à partir du moment où les personnages atteignent le 9^{ième} niveau d'expérience, il leur est possible de s'établir dans un château et de s'impliquer dans la vie politique du « monde », gagnant d'autant en pouvoir sur la fiction.

C'est qu'une des clés du succès dramatique de bien des JdR tient justement en une bonne orientation des joueurs afin d'en faire des moteurs de l'action. « Prendre le parti de l'histoire », c'est aussi encourager les joueurs à approfondir leur personnage en lui trouvant des motivations et des traits de caractère personnalisés.

B) Conteur et responsable des personnages non-joueurs (PNJ)

Plus que tout autre, le MJ est donc celui qui défend l'aspect narratif du jeu. Lorsqu'on lui demande si le rôle du MJ est essentiel, ce joueur d'expérience répond justement :

« Moi je vois le maître du jeu comme un guide. C'est le guide de l'histoire. C'est lui qui va faire en sorte que les joueurs vont « focuser » vers une histoire. C'est lui qui va peut-être les remettre sur la « track » lorsque ça va peut-être déborder. C'est lui aussi qui va les ramener au jeu parce que des fois y'a des discussions qui finissent par sortir de la partie. Mais en gros, le terme de guide résume bien ma pensée à ce niveau » (Pierre-Claude Roy, table ronde sur le JdR, 7 juillet 1996).

Afin d'insuffler vie à son récit, le MJ utilisera diverses techniques de conte présentées dans les règles. Par exemple, dans le chapitre « *Pacing and Theatrics* » du *Campaign Sourcebook and Catacomb Guide* (Jacquays et Connors, 1990), un supplément de AD&D, plusieurs avenues sont suggérées aux aspirants MJ. Dans une section intitulée « *DMing in Full Color* », on encourage les descriptions riches et détaillées. Le MJ est en effet le seul lien qu'entretiennent les joueurs avec l'univers de fiction et plus il donnera de détails, plus ils pourront s'immerger dans la fantaisie comme dans un univers « virtuel » :

« 'Virtual' reality is usually a misnomer. An environment isn't virtual unless it draws upon all five senses. Storytellers have known this for millennia. A setting can be something as simple as a mapped-out room, but an atmosphere assaults all the senses at once. An apartment can be described as a room with a kitchen and a bed, but a comfortable apartment might be filled with the aroma of baking cookies, the ambiance of a Tori Amos CD, the invitation of a downy comforter stretched on a luxurious futon, the illumination of black candles and the elegant flavor of the first cup of peppermint tea your host had handed you. The first example is a map; the second example is an environment » (Brucato, 1995, p.148).

Dans une autre section du *Campaign Sourcebook* nommée « *Make Encounters Dramatic* », on prescrit une série de trucs pour rendre mémorables les rencontres imaginaires que feront les joueurs. Exemple :

« Monsters should be horribly monstrous (sic) or wondrous and fantastical.¹⁶ Don't treat them as natural parts of the environment. Evil is vile and awful, frightening to behold. Marvelous things bring the child in us. When magical beasts make an appearance scare the characters and make them marvel in wonder » (Jacquays et Connors, 1990, p.28).

D'autres sections du même chapitre proposent d'essayer d'éliminer le langage technique des parties ou d'utiliser l'humour pour désamorcer une trop grande tension. C'est néanmoins la section nommée « *Suspenseful Disinformation* » qui présente un intérêt particulier pour nous puisqu'elle rappelle que ce qui permet au MJ de structurer l'aventure, c'est son contrôle de l'information (Fine, 1983, p.117). Dans les faits, le MJ exerce effectivement une fonction similaire au *gatekeeping* de l'éditeur qui choisit l'information qui fera la nouvelle (White, 1950)¹⁷. Les critères dont se servira le MJ pour sélectionner l'information seront tout autres. Il choisira les éléments qui s'avèrent les plus

¹⁶ À noter que dans *Advanced Dungeons & Dragons*, comme dans nombre de jeux médiévaux-fantastiques, toute créature différente de celles que les joueurs peuvent incarner (c.-à-d. humains, elfes, nains, hobbits, etc.) est considérée comme un monstre. Ainsi, une gracieuse licorne est-elle un monstre, au même titre que ne le sont un loup, un dragon ou un géant.

¹⁷ Je me dois de remercier le professeur Marty Allor de m'avoir suggéré ce parallèle.

efficaces dramatiquement. En révélant certains renseignements plutôt que d'autres, il est en mesure de diriger les joueurs où il le veut. Ces derniers assument souvent que ce que le MJ dit a automatiquement sa pertinence dans l'histoire et il peut utiliser ce fait pour créer une tension efficace, comme lorsqu'il dit soudainement « vous n'entendez rien dans la forêt », attirant de ce fait l'attention des joueurs sur ce qu'il y a dans la forêt qu'ils n'entendent pas (Fine, 1983, p.117). Les MJ deviennent experts à utiliser ces techniques connues des romanciers à série (*macguffins* — enjeu matériel de l'histoire ; *red herrings* — fausses pistes, *foreshadowing* — prémonition). Un joueur d'expérience utilise fort à propos la métaphore de la pêche pour expliquer comment il se sert de « *story hooks* » :

« [...] Je laisse pendre un paquet de petits hameçons [indices] puis, dans la première partie, je vois quels hameçons ils vont tâtonner. Puis là je me dis : 'Ah ! OK, c'est dans ce coin-là que ça les intéresse un petit peu plus, je vais faire des histoires générales qui les attirent. Je mets plus d'hameçons sur le chemin. Éventuellement — euh — ils mordent à quelque chose. Puis là bien : Paf! Je les sors... (rires) » (Jean Carrières, table ronde sur le JdR, 7 juillet 1996).

À la base de ces techniques de conte se trouve le rythme de narration (*pacing*), c'est-à-dire l'organisation dramatique du récit dans le temps. C'est effectivement par le contrôle qu'il exerce sur le temps et l'espace que le MJ peut rendre l'aventure palpitante. Selon le besoin, il pourra varier la tension dramatique en sautant les moments ennuyants pour se concentrer sur ceux qui sont exaltants. Il doit en fait s'assurer qu'il se passe toujours quelque chose dans le récit, sans qu'il ne s'agisse nécessairement d'action effrénée.

« The ideal adventure game session plays like a good book reads. There are times when it moves slowly while the players soak up in the rich atmosphere of the DM's world of wonder. Suddenly the action builds to a furious climax as swords swing and spells zing in pulse-pounding excitement with little time for complicated planning. Then the rate of play relaxes and once again, the players can take their time to plot and plan and prepare » (Jaquays et Connors, 1990, p.17).

Pour ce faire, le rôle de modérateur du MJ doit s'étendre au-delà du contenu du jeu, puisqu'être conteur c'est aussi faire montre d'empathie afin de prendre le pouls de l'assistance. Le bon MJ s'informerait des goûts et des besoins de ses joueurs en matière d'aventures. Il chercherait à se bien connaître lui-même pour savoir quel type de jeu il favorise. Enfin, à l'occasion, il servirait de garde-fou, décidant à quel moment la fiction va trop loin et doit être allégée ou carrément arrêtée. Parmi les exemples donnés lors de la table ronde, on cite le cas d'un joueur qui se met à pleurer à la mort de son personnage ou celui de participants qui arrivent du travail et qui ont besoin de relaxer avant que la partie ne commence.

« Controlling the pace of play may well be one of the most important steps toward becoming a master DM. In the same way that he designs his world and scenarios for maximum enjoyment, he must learn to orchestrate the components of game pacing. He must know when to speed up or to slow down the play, throw out the rules for more enjoyment, or call a break for his fatigued players. Just as importantly he must know when NOT to interrupt play. The DM must learn to be aware of nonverbal feedback from his players and be able to understand what they are telling him. Such a feedback might come in the form of yawns, interplayer chatter, or shortened tempers » (Jaquays et Connors, 1990, p.18).

Une fonction centrale à la tâche de conteur du MJ fait qu'il devient *de facto* responsable de donner vie à ces figurants essentiels à toute histoire, soit les différents personnages autres que ceux incarnés par les joueurs, les PNJ.

« Of all the things the DM does — judging combats, interpreting the actions of the player characters, creating adventures, assigning experience [...] nothing is more important to the AD&D® game than the creation and handling of non-player characters (NPCs). Without non-player characters, the AD&D game is nothing, an empty limbo. The AD&D game is a role-playing game, and for the players to role-play, they must have something or someone to interact with. That's what NPCs are for, to provide the players with friends, allies, and villains. Without these, role-playing would be very dull. [...] The DM has to think of himself as a master actor, quick-change artist, and impressionist. Each NPC is a different role or part the DM must quickly assume » (Cook, 1989, p.104).

Dans les faits, le MJ assume tous les rôles secondaires, ce qui lui donne considérablement de pouvoir. « Several referees consciously employ nonplayer characters to control the action or tempo of the game » (Fine, 1983, p.118). Fine donne d'ailleurs des exemples de tels personnages créés par le MJ pour influencer le cours de leurs parties respectives. Par exemple, Makesh, le portier d'un palais, qui décide de qui obtient ou non audience auprès du monarque local, ou encore Sire Fang, un super-vampire destiné à effrayer suffisamment les joueurs afin qu'ils quittent une partie du donjon où ils se sont trop attardés (Fine, 1983, p.119).

Mais outre les fonctions de contrôle, des PNJ crédibles permettent aux joueurs de s'identifier à l'univers imaginaire. Ainsi à propos de Makesh, mentionné ci-dessus, « [he] was known as well as most of the player-characters, and was treated as if he were a 'real' character ». De même, Fine mentionne le cas de la femme d'un des personnages-joueurs qui, malgré le fait qu'elle ne fût interprétée par le MJ, « all players know her, her abilities and her personality from having to deal with her. She has nearly the same 'reality' as her husband » (Fine, 1983, p.149).

Enfin, mentionnons que les PNJ sont souvent utilisés pour permettre au MJ de participer lui aussi à la fiction en interagissant avec les autres joueurs. Dans *AD&D*, il peut

choisir un personnage qui accompagnera le groupe en tant qu'allié (*henchman*) ou mercenaire (*hireling*). Dans les faits, ces personnages secondaires constituent bien souvent de la chair à canon, à moins que le MJ ne les prenne en affection parce qu'il éprouve du plaisir à les jouer. Des MJ que j'ai rencontré avouent d'ailleurs préférer le rôle de MJ parce qu'ils considèrent l'interprétation d'un seul personnage comme trop limitative. C'est d'ailleurs mon cas. De même, l'opportunité de voir le monde à travers les yeux d'un dragon ou d'une autre créature mythique présente un exotisme certain.

C) Application des règles

Une des tâches fondamentales du MJ consiste à veiller à l'application des règles particulières des jeux de rôle. Il devient l'expert qui maîtrise cette documentation souvent colossale et qui se charge de faire fonctionner le système de jeu. Pour s'acquitter de ce rôle, tous les pouvoirs lui sont consacrés. C'est en ce sens qu'il est souvent dit du MJ qu'il joue le rôle de Dieu dans le monde qu'il gère. Il apparaîtra vite cependant que l'adage « avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités » s'applique. Puisqu'il est impossible de prévoir toutes les situations que l'imaginaire d'un joueur peut susciter, tout ce que les règles passent sous silence devient sous la juridiction du MJ. Dans les faits, le pouvoir discrétionnaire absolu du MJ se renégocie constamment lors de joutes concrètes. Si en théorie le MJ a tous les droits, dans les faits il est soumis au jugement des joueurs qui n'ont qu'à choisir de ne plus participer à la performance.

D'autre part, les règles sont malléables : elles encouragent généralement les MJ à les ignorer et, au besoin, à en créer de nouvelles. Lorsque je demande s'il est possible de se passer des règles, Priscilla Boyer, une joueuse, explique :

« Je pense qu'on prend des règles puis qu'on en rejette tout simplement. Je ne peux pas dire, moi, dans mon groupe, qu'on joue à *Dungeons and Dragons Advanced* ou qu'on joue à *Rolemaster* ou on joue à... On prend un mélange de règles que l'on a aimées dans plein de jeux, puis on en fait notre propre jeu à nous. Puis on a adapté les règles. Dans certaines circonstances on va se servir du bon sens simplement, parce qu'il y a des règles des fois qui sont hors sens. On va se servir de notre bon sens de *DM*, le *DM* va se servir du sien ou les joueurs vont se servir du leur. Puis dans d'autres circonstances on va avoir de besoin de règles établies puis d'un cadre à suivre. Je pense que c'est tout simplement le jugement du groupe puis ce que le groupe aime faire aussi. À mon avis pour les règles, c'est plus ou moins essentiel dépendant des joueurs et du *DM* » (Table ronde sur le jeu de rôle, 7 juillet 1996).

Les jeux de rôle ne sont pas des systèmes stables ou fermés, mais constituent des pratiques de narration explosée, en mouvance. Une partie des règlements ne sera donc pas énoncée dans les manuels de jeu, mais bien lors de joutes concrètes. C'est ce que l'on entend par structure ouverte, alors que les règles s'adaptent aux besoins des joueurs, qui à leur tour se plient aux règles. Le fait est que si les normes sont souples en JdR, elles demeurent.

« [...] The rules are designed not only to tell the players how to play but to *defend the activity against encroachment from the outside*. What rules are to games and sports, traditions are to ritual and conventions are to theater, dance and music. If one finds a 'better way' to perform, this better must conform to the rules. The avant-garde is apparently a rule-breaking activity. But actually, experimentation in the arts [or in games] has its own set of rules.

« [...] Special rules exist, are formulated, and persist because [performance] activities are something *apart from everyday life*. A special world is created where people can make the rules, rearrange time, assign value to things, and work for pleasure. This 'special world' is something not gratuitous but a vital part of human life. No society, no individual can do without it. It is special only compared to the 'ordinary' activities of productive work » (Schechner, 1988, p.11).

C'est grâce aux règles, et à la présence du MJ qui les appliquent, que ce monde spécial où l'imaginaire devient réalité peut se manifester. Le MJ correspond à ce que Goffman a nommé un « *enforcement system* » (Goffman, 1969, p.115). « [...] Once social agencies are introduced as enforcers, it is relatively easy to support *spoken statements as moves* »

(Goffman, 1969, p.124 ; je souligne). Les joueurs peuvent donc affecter le monde simulé de leurs « coups », précisément grâce à la présence de celui qui les encadre et cherche à maintenir une certaine cohérence.

Joueurs de personnages (acteurs)

Le MJ ne crée pas seul, ni pour lui seul. Il sera jugé par les joueurs selon le plaisir que ceux-ci éprouveront. Les autres joueurs créent, puis incarnent des personnages natifs du monde fantastique où se déroulent l'action. De nature double, leur rôle est à la fois celui d'acteurs et de personnages. Sujets et objets de la narration, les participants sont « both the actors and the audience » (Fine, 1983, p.230). Ils racontent leur histoire, de même qu'ils se la font raconter par le MJ.

« They make decisions within the context of the game, and thus the fantasy is a dynamic social system. While the referee may suggest a scenario for players' characters, the players give the scenario meaning through their actions. The unsatisfactory game is one in which either the referee has too lightly constrained the actions of the players, so that they are forced to play out his own personal fantasy, or one in which the scenario 'gets out of control' and players go in directions that the referee is unprepared for and unable to deal with » (Fine, 1983, p.80).

Ils sont en quelque sorte les héros par procuration des aventures proposées par le maître de jeu et disposent ainsi d'un certain libre arbitre quant à la destinée de leurs personnages. Comme autant de « coups », les énoncés performatifs, réglementés par le MJ, donnent aux joueurs pouvoir sur la fiction :

« [...] What each move does, in fact, is to use up a choice made available in the game, and to use it up in a particular way that has implications for the value that the other players can then obtain by their moves. [...] In a game of strategy, the world is changed by each move, but in the case of fun-only games, this happens to be a world unseriously [sic] sustained by the joint involvement of the players » (Goffman, 1969, p.144).

Pour Jonathan Tweet, créateur du jeu *Everway* les joueurs-acteurs affecteront l'histoire par des choix de trois ordres : tactiques, moraux ou esthétiques. Par leurs choix tactiques (tels que comment entrer dans un château fort sans être remarqué), les joueurs pourront résoudre des problèmes et élucider des mystères. Les choix moraux (suivre ou non une loi qui semble injuste, par exemple) les amèneront à s'impliquer émotionnellement dans l'histoire et à essayer de penser comme leur personnage. Enfin, les choix esthétiques (comme trouver un nom, une apparence physique et un costume à son personnage) permettent de créer des détails qui, s'en avoir l'impact des choix tactiques ou moraux, valorisent les joueurs et les amènent à personnaliser leurs alter egos (Tweet, 1995, p.19).

Parce qu'ils désirent la réussite des personnages qu'ils interprètent, les joueurs servent en définitive de modérateurs au rôle omnipotent du MJ. « Even the 'powerless' are not without their resources » (Fine, 1983, p.121). L'activité étant volontaire, il va sans dire que des joueurs insatisfaits ou choqués par des abus de pouvoir ne voudront plus jouer.

Hiérarchisation

On remarque une certaine hiérarchisation, de même qu'un degré variable de spécialisation chez les joueurs en fonction de l'expérience de jeu, de la connaissance des règles pour le moins imposantes, de l'habileté à acter, etc. Ainsi, certains joueurs préféreront tels types de personnages (magiciens, voleurs, paladins, elfes) et apprendront à maximiser les habiletés de ceux-ci dans la fiction.

Quant aux maîtres de jeu, dont la tâche comprend plus de responsabilités mais qui disposent de plus de pouvoir, ce sont généralement des joueurs d'expérience, plus âgés,

ayant envie de jouer d'un contrôle plus grand. Fine a bien démontré ce statut accru accordé au MJ. Si dans le cadre des règles il devient « Dieu », les caractéristiques requises pour cette fonction lui donnent souvent l'autorité du leader d'opinion.

« The parallel between the referee's position in the game and his position in the group is not surprising in light of the requirements for being a good referee. Most important is knowledge of the game and its rules. This requires that the referee have gaming experience; often he is an older group member. The imagination, role flexibility, intelligence and verbal skills that are characteristic of many referees are also related to high status generally » (Fine, 1983, p.154).

Classification du jeu de rôle

Dans *Les jeux et les hommes* (1967), le sociologue Roger Caillois divisait les jeux en quatre catégories fondamentales auxquelles sont associés des plaisirs bien distincts : la compétition ou *agôn* dans laquelle le joueur confronte son habileté à celle des autres ; le hasard ou *alea* où le joueur s'en remet au destin pour assurer sa victoire ; le vertige ou *ilinx* dans lequel on tente « d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité en une souveraine brusquerie » (p.68) et enfin le simulacre qu'il nomme *mimicry*. Cette dernière catégorie, qui nous concerne plus particulièrement, est définie comme les moments où « le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre » (p.61).

Importance de la mimicry

Si l'on suit Caillois, avec les JdR on a d'ailleurs affaire à un cas de double simulacre : d'abord l'action se déroule dans un monde fantaisiste où les actions des joueurs sont sans conséquence directe sur le monde réel. D'autre part, ces derniers entrent

dans cette fantaisie par le biais de masques, les personnages fictifs qu'ils ont préalablement créés, mettant ainsi une distance additionnelle entre l'univers du jeu et la réalité.

Dans son livre, Caillois déterminait également les caractéristiques essentielles du jeu : il doit être 1) libre ; 2) circonscrit dans des limites de temps et d'espace préétablies ; 3) d'une issue incertaine ; 4) improductif ; 5) réglé ; et 6) fictif. Caillois présente la *mimicry* comme possédant toutes ces caractéristiques sauf une, soit « la soumission continue à des règles impératives ». Il explique :

« Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi il n'en existe pas pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire *comme si* on était quelqu'un ou quelque chose d'autre, une machine par exemple. Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du *comme si*, remplace la règle et remplit exactement la même fonction » (Caillois, 1967, p.40).

De toute évidence, ce « comme si » reste fragile puisque les JdR surenchérissent et présentent justement des systèmes de règles complexes pour gérer le simulacre. Pour Sherry Turkle, le recours à des règles pour contrôler toutes les variables de la fantaisie est caractéristique de ce qu'elle appelle les « *hard masters* », des gens qui cherchent à décortiquer les problèmes et qui préfèrent les données contrôlables (de la machine) aux impondérables (humains). Pour Turkle, ce type de jeu manque de spontanéité et d'empathie :

« [In RPGs] the process of play is mathematical and procedural. Beyond the fantasy there are always rules.

« In all this, something is missing, something that is abundantly present in the open-ended role playing of children offer each other when one says 'You'll be the Mommy and I'll be the Daddy.' The variations of this game are endless, the characters change with the issues on the children's minds and with the

heroes and heroines of their culture [...]. In this kind of play children have to learn to put themselves in the place of another person, to imagine what is going on inside someone else's head. There are no rules, there is empathy. There are no dice to roll, there is understanding and recognition, negotiation, and confrontation with others » (Turkle, 1984, p.83).

J'ai l'impression que Turkle a ici tendance à poétiser le monde de l'enfance. Pour moi, les conventions socioculturelles et les rôles que s'imposent les enfants ne constituent pas moins des règles non écrites auxquelles ils adhèrent strictement, ce qui limite d'autant les possibilités de leur imagination. Néanmoins, j'admets volontiers le fait que les règles permettent d'encadrer le jeu et ainsi de sécuriser l'adolescent ou l'adulte qui réapprend à se servir de son imaginaire, lui donnant ainsi la justification du sérieux s'il venait à douter de la légitimité de son activité. Ce témoignage d'un rôliste adulte qui admet avoir essayé de rejouer avec des figurines sans y être parvenu est éloquent : « Somehow it wasn't fun. We could no longer create jungles from houseplants or deserts from carpets. The magic wasn't there. We decided to return to the security of the table and character sheet and try again » (Herman, 1996, p.182).

Dans un autre ordre d'idée, Turkle serait sans doute heureuse d'apprendre que la tendance actuelle de l'industrie va dans le sens d'une simplification des règles afin de laisser place à du jeu de rôle plus « naturel ».

Parts secondaires de l'agôn et de l'alea

Caillois offre plusieurs associations possibles entre les types de jeux (entre autres, le poker avec son mélange *agôn-alea*), mais il en rejette certaines, notamment les rapports entre le simulacre et le hasard : « activité, imagination, interprétation, la *mimicry* ne saurait guère avoir de rapports avec l'*alea*, qui impose au joueur l'immobilité et le frisson de l'attente... » (Caillois, 1967, p.65). Les JdR sortent des schèmes de Caillois sur ce plan

aussi. Dans *Shared Fantasy*, Gary Alan Fine s'est longuement questionné sur le rôle des dés — dont les résultats, subordonnés à l'aspect imaginaire du jeu, sont souvent changés ou ignorés par les joueurs et le MJ — dans le JdR (Fine, 1983, p.90-102).

« It is not the chancy roll of the dice per se that players most object to. Rather, its the location of this chance in the game. Rolls are particularly objectionable at critical junctures in the game when they may result in severe negative outcome » (Fine, 1983, p.91).

Pourtant, de nombreux joueurs préfèrent encore l'utilisation de dés, et ce, malgré le fait que des alternatives existent maintenant (c.f. « Tendances actuelles », p.108). Pour les joueurs rencontrés en table ronde, les dés sont là pour donner une excuse au MJ lorsque celui-ci rend des décisions choquantes pour certains joueurs (« simplement pour ne pas que le joueur te haïsse quand son personnage meurt », résumera un joueur), mais aussi pour créer une tension résultante de la possibilité de l'échec... ou de la réussite :

« L'élément de hasard [...] amène un réalisme en rapport au fait que, dans la vie de tous les jours, il y a des choses que tu réussis normalement mais que tu vas rater un jour et il y a des choses que tu rates tout le temps et qu'un jour tu vas réussir. [...] Si tu n'as aucun élément de hasard et que c'est toujours le maître du jeu qui décide d'une quelconque façon, je pense que tu perds cet aspect de te dire : 'J'vas essayer pareil' [...] Ça amène une audace que dans la vie de tous les jours on a et que tu n'aurais pas en tant que personnage, même si tu étais un super-héros » (Patrick Turcotte, joueur, table ronde sur le JdR, 7 juillet 1996).

Un autre joueur convient que, pour lui, le hasard représente l'« objectivité de la partie ». « C'est très subjectif si tu n'as pas de dés » Les joueurs interrogés pointent rapidement vers les abus de pouvoir auxquels pourrait se livrer le MJ si ses décisions n'étaient pas contraintes par le hasard. Les dés agiraient donc, avec les joueurs, comme modérateurs de la puissance du MJ, ainsi que comme points de références, alors que tous peuvent (généralement) s'entendre sur leurs résultats.

Mais, s'il faut en croire Richard Schechner, les dés (de même que les figurines ou autres accessoires) permettraient aussi d'établir le monde fictif du jeu comme différent du monde normal — et donc à construire le cadre de jeu. Ainsi, à propos de la valeur exceptionnelle d'objets ordinaires ou de faible valeur pendant une performance, Schechner explique :

« [...] During the performance these objects are of extreme importance, often the focus of the whole activity. Sometimes, as in theater and children's play, they are decisive in creating the symbolic reality. The 'other-worldliness' of play, sports, games, theater, and ritual is enhanced by the extreme disparity between the value of the objects outside the activity when compared to their value as foci of the activity » (Schechner, 1988, p.9).

Pour ce qui est du relatif caractère agonal du JdR, parfois évoqué en regard du fait que MJ et joueurs semblent « s'affronter », notons seulement ici qu'il semble plus approprié de parler de rapports dialogiques que de compétition véritable. Si une certaine émulation existe bien entre MJ et joueurs de personnages, ainsi qu'entre joueurs de personnages mêmes, celle-ci serait plus apparentée aux rapports antithétiques dont Huizinga a dit qu'ils étaient à la base de nombreux jeux qui nécessitent deux parties :

« En soi, antithétique ne signifie pas encore combatif, agonal, ou agonistique. Un chant alterné, les deux moitiés d'un chœur, un menuet, les parties ou les voix d'un jeu musical en groupe [...] fournissent des exemples de jeu antithétique, pas nécessairement d'un caractère agonal absolu, même si la compétition s'y présente fréquemment. Bien souvent, une activité qui constitue déjà un jeu complet en soi, comme la représentation d'un spectacle ou l'exécution d'un morceau de musique, redevient en second lieu le sujet d'une compétition, la composition et l'exécution entrant en ligne de compte pour l'attribution d'un prix, comme c'était le cas dans le théâtre grec » (Huizinga, 1951, p.86).

Si on ne peut parler de concours dans le cas des JdR, il n'en demeure pas moins que les joueurs sont comparés (par le MJ, pour l'attribution de « points d'expériences »,

et entre eux) et cherchent à faire valoir leur part de l'écriture de la fiction. On a donc affaire à autant de performances individuelles qui construisent la fantaisie collective.

Caractère performatif

D'aucuns ont comparé ces jeux à l'improvisation théâtrale, en ce que le scénario de la fiction n'est pas connu d'avance par les joueurs qui développent l'histoire au fur et à mesure. Cependant, comme nous l'avons vu, le MJ a déjà établi un éventail de situations probables. D'autre part, si le JdR se rapproche à bien des égards de la performance, il se déroule sans public et les rôles de performer et de participants y sont, jusqu'à un certain point, interchangeables. Si le métamessage du cadre performatif tend à objectifier les actions posées pour les donner en spectacle, les parties de JdR se déroulent essentiellement dans l'intimité d'un petit groupe. C'est que, comme le rappelle Richard Schechner (1988, p.30), lors d'un jeu, les participants « performant » tous effectivement les uns pour les autres.

Pour Schechner (1988, p.8-15), le ludisme (*play*), les jeux (*games*), les sports, le théâtre et le rituel font partie d'un même continuum de performances. Ces activités ont en commun une organisation particulière du temps, une valeur particulière accordée à des objets usuels, le fait d'être essentiellement improductives, la soumission à des règles (implicites ou explicites, personnelles ou sociales) et, sauf dans le cas du ludisme, de se dérouler la plupart du temps dans un lieu qui leur est spécifiquement consacré. Dans les JdR, comme au théâtre ou dans un rituel, la performance ludique met en place une réalité symbolique où se déroule ensuite l'action. Comme au théâtre et dans certains rituels, l'action y suit un ensemble de prescriptions écrites très précises, ou du moins planifiées. Toujours suivant Schechner, la liberté de rejeter ce scénario — en tout ou en partie — au

profit d'actions plus appropriées à la situation de jeu refléterait plutôt une caractéristique des jeux et des sports.

Alors que le cadre ludique met de l'avant l'individu (*self-assertive*) et son monde intérieur régi par le principe du plaisir, le cadre rituel cherche à dépasser l'humain (*self-transcendent*) en obéissant à des règles dictées par un pouvoir supérieur. Entre ces deux pôles, les jeux, les sports et le théâtre établissent quant à eux des cadres sociaux où les règles se veulent des facilitateurs à l'interaction des groupes.

Richard Bauman (1977) suggère une série de « clés », c'est-à-dire des éléments récurrents qui servent d'indicateurs, de marqueurs de la performance verbale. Je les énumère ici en essayant de les appliquer au JdR :

- Souvent, un langage distinct, parfois qualifié d'« archaïque », est utilisé lors de la performance. Bauman parle alors de *codes spéciaux* destinés à bien séparer le cadre performatif de la vie de tous les jours. Ainsi, arrivera-t-il qu'un MJ adoptera un vocabulaire médiéval ou technique pour transmettre l'univers dans lequel la partie se déroule. D'ailleurs, les univers de jeu fournissent de plus en plus des lexiques où transpirent les cultures imaginaires. Prenons l'exemple de *Mage : the Ascension*, dont le vocabulaire fait d'archaïsmes, de néologismes et de termes exotiques donne une saveur mystique au jeu (ex : *Magick, Arete, Gilgul, BioMechanic, Errant, Wyck*, etc.). Cependant, c'est surtout par un langage technique (voire hermétique) que se distingue le discours du jeu. Un groupe de personnes assises autour d'une table et discutant de points de vie, de classes d'armures, de THAC0 (*To Hit an Armor Class of 0*), etc. ne trompe pas.

- De même, on remarque l'usage d'un *langage figuratif* abondant. Bauman donne l'exemple des formules homériques qui reviennent à plusieurs reprises à travers le récit (par exemple, le « brave Ulysse »). Pour lui, il importe de bien considérer la créativité que doit déployer le performer dans l'utilisation qu'il fait des diverses figures de son répertoire. S'il est difficile d'identifier de telles formules pour le JdR, notons que la plupart des manuels de jeu encouragent les MJ à étoffer leurs descriptions. Par ailleurs, l'utilisation d'archétypes (guerrier, mage, dragons, trésor, etc.) dans les jeux de rôle semble nécessiter d'un MJ le même genre de travail que l'habileté à manipuler des formules épiques.

- Dans le même ordre d'idée, le langage d'une performance verbale peut être traversé de nombreux cas de *parallélismes*, qui sont des répétitions de structures

phoniques, grammaticales, sémantiques, prosodiques, etc. Dans l'univers des JdR, le titre du jeu *Dungeons & Dragons* est sans doute le cas le plus évident. Il engendra une pléiade d'expressions comme *Tunnels & Trolls* (un jeu clone d'une autre compagnie), *Monster Manual* (livre décrivant les monstres), *Deities & Demigods* ou *Legends & Lore* (livres décrivant les dieux), etc. Les autres jeux sont souvent aussi riches d'exemples de parallélismes. Notons à titre indicatif le *Triat* de *Werewolf: The Apocalypse* (voir chap. 3), sorte de trinité à la base de la cosmologie de ce monde et composée des entités nommées *Wyld*, *Weaver* et *Wyrms*, représentant respectivement les forces du dynamisme, du statisme et de l'entropie.

– L'art oral fait usage de *caractéristiques paralinguistiques particulières*. En cela les JdR ne diffèrent pas des autres performances. Bauman évoque de possibles variations par le performer du ton de la voix, de la gestuelle, du regard et des autres systèmes de signes employés. Ici aussi les manuels de JdR prescrivent comment obtenir un « bon » jeu théâtral :

« The way you use your voice is another cue. This may seem like an obvious remark, but many Storytellers forget about the versatility of the human voice. Softly whispering to draw your player's attention, frantic dialogue to hurry them along, matter-of-fact description to render a scene as sterile or boisterous blustering to describe a rambunctious crowd are but a few examples » (Brucato, 1995, p.148).

– L'utilisation de *formules spéciales (ou consacrées)* est sans doute le signe le plus évident du passage au cadre performatif. Le « Il était une fois... » des contes pour enfants ou le « Connaissez-vous celle de... », qui annonce une blague, sont particulièrement indicatifs. En JdR, certaines situations sont devenues de tels clichés que l'on essaie de les éviter. « Vous êtes assis dans une auberge, lorsqu'un étranger vient vous voir... » a acquis figure de symbole tant elle se veut la façon la plus répandue d'entamer une aventure. De même, l'expression dérogatoire « *dungeon-crawl* » rappelle à de nombreux joueurs un style de jeu mécanique et simpliste, à l'action répétitive (ouvrir une porte, tuer un monstre, s'emparer du trésor, etc. *ad nauseam*) souvent caractéristique des premières parties.

– La tradition orale est faite de répétitions qui permettent de réactiver périodiquement la mémoire collective (Ong, 1982). Les performances orales font donc souvent *appel à cette tradition*. Le JdR n'a pas encore de tradition suffisamment établie pour que l'on y réfère, mais un discours de légitimation émerge qui cherche à associer l'expérience de jeu à celle, millénaire, du conte. Les jeux de la compagnie White Wolf utilisent particulièrement cette rhétorique :

« Roleplaying is nothing new. It is a new name for a very old activity — that of storytelling. Those of us who dream and dare to tell our own stories are forever changed. We are lifted by it, and are made able to see potential futures and transform our current perspectives. Whether we realize it or not, we are taking our places beside our ancestors, keeping myths, lore and wisdom alive from generation to generation. We share skills with the shaman, the wise one, the bard and the philosopher when we set our minds to work telling a story. We are tapping into something mysterious and ancient — our own creativity » (Sam Chupp, *The Ancient Art of Roleplaying*, in Greenberg et al., 1993, p.149).

– Souvent on remarquera un véritable *désaveu (disclaimer) de la performance* alors même qu'elle prend place. Le performer mettra en doute ses capacités ou la qualité de son travail. Si des MJ peuvent avoir une telle attitude, ils risquent d'y perdre une crédibilité essentielle. On est cependant en droit de se demander si le caractère ludique du JdR ne constitue pas précisément une forme de désaveu de la « performativité » du médium. Est-ce que le fait qu'elle se présente comme jeu ne rend pas l'expérience moins intimidante ? Il est permis de le penser.

Motivations des joueurs

Expériences des joueurs

En appendice à son livre, Gary Alan Fine note que les différentes positions structurelles offertes par les JdR génèrent des expériences « physiquement » distinctes.

« I learned that refereeing and playing 'felt' different. Playing was exhausting and even boring at times. By the end of an evening of playing I felt drained. Yet when I refereed I was energetic throughout the entire evening without needing caffeine. Refereeing is energizing, although after the game is over one suddenly feels totally exhausted. [...] Creating a culture system requires energy, but the experience of being the focus of a group's attention for the evening provides a sufficient adrenaline boost to overcome exhaustion during the game itself, although with time this feeling might diminish (Marsh 1979 : 14-15) » (Fine, 1983, p.250).

Mon expérience personnelle de MJ va dans le même sens. En fait, si je peux me permettre des comparaisons à partir d'autres situations qui me sont connues, la grande tension précédant et accompagnant une partie, de même que l'épuisement qui la suit, correspondent à ce que j'ai vécu lors de performances théâtrales alors que j'étais sur la

sellette jusqu'à la fin d'une représentation. De l'autre côté, la position de joueur avec son niveau de tension et sa demande en attention variable se vit davantage comme la présence à un cours ou à une conférence. Dans cette optique, Caillois (1967, p.39) nous rappelle que l'intérêt que présente un jeu pour celui qui y joue est quelque chose d'extrêmement fragile. L'attention doit être sollicitée de manière continue, mais jamais au point d'obnubiler le joueur. L'issue doit rester inconnue. Trop facile, le jeu perd de l'intérêt puisque l'on se sait gagnant. Trop difficile et l'on veut abandonner parce que l'effort de jouer ne vaut plus la peine; en fait le jeu n'en est plus lorsqu'il faut peiner à ce point. Martin Chaumont, un joueur rencontré en table ronde, souligne aussi l'importance de la variété pour que le plaisir de jouer soit sans cesse renouvelé :

« Peu importe le type de jeu, je crois que c'est important qu'il y ait un intérêt qui soit renouvelé. [...] Que les joueurs et le DM soient sur le qui-vive et que ça ne devienne pas répétitif, puis monotone. Ça c'est un des facteurs les plus importants si on veut que ça fonctionne, faut que ce soit intéressant du début jusqu'à la fin, autant que faire se peut » (7 juillet 1996).

Pour les joueurs rencontrés, les parties de JdR doivent offrir de nombreux rebondissements. Ils veulent ressentir de l'agressivité envers des ennemis imaginaires, de la tristesse lorsqu'un personnage fictif meure et de la satisfaction quand ils parviennent au but de leur quête.

Il semble donc paradoxal que les performances des JdR soient si peu intéressantes à d'éventuels spectateurs. En effet, à moins que le spectateur ne soit invité à prendre part d'une quelconque façon à la fantaisie, il risque de s'ennuyer lors d'une partie de JdR. La plupart des jeux permettent pourtant à une foule de s'identifier à un champion (Huizinga, 1951, p.90-91). C'est que l'identification offerte par les JdR semble trop personnelle et la fiction trop intime. Dans certains cas exceptionnels où le MJ est un conteur hors pair,

capable d'intéresser à la fois un groupe de joueurs et la foule qui l'observe, le jeu, très théâtralisé, peut revêtir un certain caractère spectaculaire¹⁸. Autrement, cette avenue semble relativement close.

Pourquoi joue-t-on ?

Deux discours parallèles reviennent lorsque l'on interroge les joueurs de rôle sur les raisons qui les amènent à pratiquer leur hobby : une première réponse émotive, généralement brève, presque immédiatement suivie d'une rhétorique de légitimation assez systématique.

La raison première qu'ont les joueurs de jouer, c'est le plaisir que cette activité suscite. Les réponses spontanées données par les joueurs rencontrés au MAICON 1996 en témoignent : « parce que c'est le *fun* ! ». Fine met en garde les chercheurs qui pourraient ne pas trouver cette réponse suffisante et être tenté de l'éclipser — ce qui, je dois l'admettre fut mon cas.

« [...] We should not ignore the players' rationale — that they play because they like playing. [...] The possibility for 'engrossment' — distancing oneself from the 'serious' world — produces the 'fun'. Games are 'fun' because we think they are worthwhile in themselves. The engrossment is in itself an indicator of success, and the game is structured to maximize this engrossment » (Fine, 1983, p.53).

Pour certains joueurs, chaque partie devient ainsi l'occasion de rechercher un état de plaisir intense procuré par le jeu. Mark Rein-Hagen, créateur du *Storyteller System*, aime à répéter qu'il est perpétuellement en quête de l'émotion ressentie lors de sa

¹⁸ Je pense au cas d'une partie-démonstration de *Wraith : the Oblivion*, animée par le créateur du jeu, Mark Rein-Hagen, lors de MAICON 1995. Le public avait alors été invité à créer de l'atmosphère. Les lumières étaient tamisées et l'ambiance intime. À noter que le fait que le jeu soit inconnu et présenté en démonstration, de même que la présence d'une « vedette » en la personne du créateur comme MJ, ont sûrement contribué à intéresser les spectateurs.

première partie. Chez les joueurs rencontrés en table ronde, on compare cette émotion à « être dedans » un bon livre au point d'en rire ou pleurer, plutôt que d'en faire une simple lecture de surface sans s'impliquer. Cette implication est d'autant plus grande que l'on contrôle la destinée des héros. Le temps passe alors très vite. Un joueur raconte une partie jouée au milieu de nulle part, avec un bon ami et un inconnu, en se foutant des règles et puis « [...] tout à coup, il était cinq heures du matin. Ça c'est un grand moment de jeu de rôle ».

Ce plaisir prend de multiples formes : que ce soit pour un joueur le point où le rôle prend préséance sur la réalité ou la satisfaction de résoudre un problème complexe posé par le MJ ; que ce soit l'excitation ressentie par le MJ surpris par les décisions prises par ses joueurs ou encore la fierté d'emmener un groupe à des paroxysmes d'émotion. On mentionne enfin que bien souvent le plaisir se poursuit à l'extérieur du jeu, alors que l'on parle de la partie et anticipe la suivante. On aura remarqué que ces descriptions rejoignent la notion de « fluidité » de Csikszentmihalyi décrite au chapitre 1.

Pour Fine, les joueurs éprouvent le besoin de justifier l'activité ludique aux yeux des non initiés qui peuvent la considérer frivole. « Although play itself needs no justification, the time commitment, financial outlay, and unusual content call for some explanation » (Fine, 1983, p.53). En effet, la discussion sur le terrain confirme que leurs explications tournent rapidement en arguments didactiques. Il est vrai que c'est souvent dans les collèges ou auprès des parents que les rôlistes adolescents ont eu à défendre leur passe-temps, sans doute accusé de prendre le pas sur le travail scolaire. Fine rapporte que les motifs « sérieux » les plus souvent évoqués pour jouer seraient le contenu éducatif du

jeu, le jeu comme favorisant les relations interpersonnelles, le jeu comme évasion des pressions sociales, et enfin le jeu comme favorisant un sentiment de contrôle.

Potentiel éducatif du jeu

Pour les joueurs, le JdR favorise, entre autres, l'apprentissage de connaissances générales, de l'histoire, de la sociologie, de l'aéronautique et autres champs connexes, ainsi que le développement de l'imaginaire, la connaissance de l'anglais pour les francophones et le développement d'habiletés dramatiques et de techniques de conte. Le fait qu'il s'agisse d'un loisir *créatif* et non passif, comme la télévision ou le cinéma, revient souvent. Jean Carrières, joueur et créateur de JdR est prompt à souligner que la pratique des jeux développe la capacité de résolution de problème et la pensée parallèle (*lateral thinking*). Cependant, ces éléments m'apparaissent davantage comme des conséquences de la pratique du jeu plutôt que des prémisses antérieures à l'intérêt qui a conduit à le pratiquer.

Facteur de relations interpersonnelles

Selon un joueur, une partie se veut un temps de loisir différent des autres où l'on peut être « entre amis et parler d'autres choses que de l'école, du travail, de la température, etc. ». Si la lecture peut s'avérer une activité plaisante, il est parfois « plus intéressant de créer des histoires avec des copains ». La création de mondes imaginaires collectifs (« shared fantasies », Fine, 1983) permet la création parallèle de communautés (que Fine appelle « idiocultures », p.137) autour du jeu. Ces interactions de groupe sont valorisées par les participants. Cette cohésion se trouve renforcée par le fait que l'adhésion à de telles communautés faniques constitue souvent une certaine

marginalisation volontaire de par l'image hermétique que projettent lesdits groupes : jargon complexe, pratiques incomprises, mauvaise presse, etc. (Telotte, 1991, p.5). Pour Henry Jenkins, « fandom functions as an alternative social community » (Jenkins, 1992, p.280). Par ailleurs, les personnes qui composent ces groupes partagent souvent d'autres intérêts marginaux qui se vivent individuellement. Le loisir collectif qu'est le JdR devient donc un lieu d'échanges entre adeptes de science-fiction et de fantastique. Sur une note plus personnelle, j'ajouterai que, pour un MJ, la possibilité de voir son imaginaire (par définition intangible) reconnu et valorisé par ses pairs demeure extrêmement gratifiante. Il est toutefois difficile de vérifier si l'ensemble des joueurs est pleinement conscient de l'importance des communautés créées à partir de ces jeux. Ils savent qu'elles existent, certes, mais ne les prennent-elles pas un peu pour acquises ?

Évasion des pressions sociales

On a déjà évoqué le potentiel d'évasion de ces jeux et la peur d'abus qui y est associée. C'est au chapitre des motivations que ces préoccupations prennent tout leur sens, puisqu'en définitive il s'agit des joueurs et de leur rapport au plaisir qu'ils retirent de l'oubli momentané du monde réel par cette activité créatrice. Lorsqu'on les interroge sur leurs meilleures expériences de jeu, ils pointent justement ces instants où la fiction prend le dessus sur la vie réelle. Ces « moments magiques » sont ceux où l'on se souvient davantage de ce que le personnage a vécu dans la fiction plutôt que de la factuelle soirée de jeu. Les mémoires du joueur et du personnage se confondent alors. « On se souvient de l'aventure, de ce que l'on a vécu comme personnage et non de ce qui c'est passé autour de la table » (Pierre-Claude Roy, table ronde sur le JdR, 7 juillet 1996).

D'autre part, cette évasion a le mérite d'être potentiellement assez bon marché. Jean-Christophe Filosa, joueur de longue date, rappelle qu'il s'agit encore d'un des loisirs les plus économiques qui soit. Dans les faits cependant, les habitudes d'achats des joueurs sont extrêmement variables et le hobby peut au contraire s'avérer extrêmement onéreux. Lorsqu'on leur demande combien ils dépensent par année pour le JdR, les 52 répondants à un questionnaire distribué lors de MAICON 1996 offrent des réponses variant entre 0 et 1000\$ par année pour une moyenne de 156.11\$. Pour une question similaire posée à 47 personnes sur l'Internet, Joseph Porretti de l'Université Guelph obtient des données semblables avec une moyenne de 122.80\$ par année, un minimum de 10\$ et un maximum de 1000\$. Compte tenu du fait que la plupart des répondants à ces sondages étaient de jeunes adultes dans la vingtaine, étudiant à l'université ou au collège, ils s'agit de sommes importantes par rapport au budget total auquel ces joueurs ont accès.

Sentiment de contrôle

Cette clientèle très scolarisée, mais possédant peu de pouvoir concret, cherche probablement dans le JdR un exutoire à un besoin d'autorité et d'influence qui ne parvient pas à être comblé autrement :

« That's their [gamers] kick; they can get tremendous amounts of money, wealth, power, without actually having to put with the inequities of the world, where it's much harder to do. Most fantasy gamers are not real winners in our societal sense. Most of them are fairly small potatoes people... They're losers only in the terms of our society's judgment of them, not necessarily in their own judgment. But yet I think they're affected by our society. They see other people running General Motors. Somebody has a yacht. Somebody marries princess Grace and takes her off to Monaco or something. And [...] they see these desirable things, and they're totally unobtainable » (un joueur, cité par Fine, 1983, p.58).

Les joueurs rencontrés en table ronde évoquent d'ailleurs la possibilité que les JdR leur offrent d'incarner un rôle qu'ils n'auraient jamais la chance d'avoir dans la vie : explorateur, espion ou même super-héros. Il ne peut y avoir de doute en ce que, à un certain niveau, le JdR représente une forme d'aboutissement de la catharsis aristotélicienne. On participe au jeu pour enfin accomplir « pour et par soi-même » les exploits des héros de la télé, du cinéma ou du roman. Parce qu'il repose sur la parole, le fait est que le système du JdR offre un pouvoir incommensurable aux joueurs. Pour le joueur-acteur, l'attrait du jeu provient de l'efficacité du langage qui a déjà été évoquée, alors que l'action qu'il porte par son personnage devient « aussitôt dite, aussitôt faite ». Quant au MJ, c'est à la gestion d'un univers que les règles le convient. Honnêtement, qui peut affirmer ne jamais avoir rêvé de refaire le monde ? Les joueurs rencontrés par Fine disent y ventiler une certaine frustration accumulée dans la vie réelle et y acquérir plus de confiance en eux-mêmes.

« Implicit in the argument that gaming is a means of escape is the image of the gamer, today's Everyman, is battered by forces outside his control; he is at the mercy of restriction, superiors, and bureaucrats. Gaming is said not only to provide an escape from worldly pressures, but a feeling of control and efficacy over an environment — even if it is a fantastic environment » (Fine, 1983, p.57).

Le fait est que les joueurs auront forcément plus de pouvoir dans la fiction que dans la vie réelle, ce qui peut constituer une arme à double tranchant. La confiance en eux qu'ils peuvent acquérir lors des parties ne risque-t-elle de disparaître lorsque des obstacles concrets se présenteront ? Dans le même ordre d'idée, on peut se demander à quel point les systèmes de valeurs présentés par les JdR (dans les règles ou les univers fictifs) sont intégrés par les joueurs dans la vie réelle.

Contenu et médiatisation

Dans son article sur l'esprit de jeu dans la danse moderne, Karen Clemente affirme « [...] as games provide for a lively interchange among players, they do so without appealing to a specific value system » (Clemente, 1990, p.7). Il me semble peu probable, ou même souhaitable, que les jeux ne véhiculent aucune valeur établie. Advenant ce cas, comment pourraient-ils être d'aussi efficaces outils de socialisation pour les enfants ? Au contraire, il apparaît que les jeux portent lourdement le poids de la société qui les génère. C'est donc particulièrement vrai dans le cas des jeux de rôle de toutes sortes où le plaisir provient justement de l'imitation de comportements socialement typés. Chose certaine, l'observation des jeux de rôle disponibles sur le marché donne à voir des produits fortement chargés idéologiquement. Ces discours idéologiques sont généralement tributaires de deux systèmes connexes qui influencent les jeux, soit les clichés, associés aux genres populaires présentés dans les divers JdR, et le marketing, qui vise une clientèle d'adolescents mâles hétérosexuels.

Genres

Une des stratégies importantes déployée dans le but de permettre la plus grande interactivité possible, consiste à favoriser des univers de référence communs au plus grand nombre de joueurs. Tirés de la littérature populaire, les genres proposés aux joueurs de rôle par les divers règlements tendent à être extrêmement formulaïques (médiéval-fantastique, science-fiction, super-héros, etc.) afin que les participants jouissent de codes narratifs communs (les formules du genre) suffisamment nombreux pour assurer une encyclopédie claire. De cette façon, les joueurs peuvent se comprendre et ensemble parvenir à dépasser ces mêmes codes en élaborant de nouveaux récits. Bien que les jeux

de rôle de la première génération se limitaient essentiellement au médiéval-fantastique et à la science-fiction, ces dernières décennies ont vu la sortie de jeux basés directement sur l'univers fictif d'oeuvres référentes de la culture populaire. Des exemples : *James Bond* (1983), *Star Trek* (1983 — encore que des chicanes autour de *The Next Generation* entre Paramount et Fasa, la compagnie produisant le jeu sous licence, aient pratiquement tué cette ligne de produits), *Marvel Super-Heroes* (1984), *Star Wars* (1987), *DC Heroes* (1989), d'*Indiana Jones* (1994) et bientôt de *Babylon 5* (1996).

« [...] The role-playing game industry exists within the ambit of the US media circus, a system driven primarily by Hollywood. The principal effect of this is that games comes and go with media fashions. Games like *Star Wars*, *Judge Dredd*, *Conan the Barbarian* and even the recent spate of vampire games have come into existence, not because past events had suggested these as likely themes, but because they represent areas of media interest which were currently ripe for exploitation. How we have managed to avoid a *Jurassic Park* game is a mystery to me. Game mechanics may have evolved, although good designers will tune their mechanics to fit the background, but the choice of background was forced by a transient external event. Only *Star Wars*, which seems to have enduring popularity, seems to have derived long-term benefit from this » (Tamlyn, 1995, p.71).

Lorsque les droits d'auteurs ne sont pas disponibles ou encore sont inaccessibles en raison du prix, les concepteurs se contentent de jeux génériques, basés sur un des nombreux genres de la littérature populaire, possédant suffisamment de scénarios formulaïques pour permettre l'exploration. En plus du médiéval-fantastique et de la science-fiction sur lesquels sont basés les jeux les plus populaires, gangsters et *pulp*, western, horreur, espionnage, super-héros, cyberpunk ont tous été traités par le jeu de rôle. Par ailleurs, des jeux de rôle ont légitimé certains genres marginaux comme le jaunisme des tabloïdes avec *Pandemonium* de Atlas Games et *Tabloid!* de TSR et donné naissance à de nouveaux genres hybrides, tels que le « *gothic-punk* » des jeux de la compagnie White Wolf (dont il sera question à la page 112), le « *steampunk* » de *Castle*

Falkenstein avec ses étranges gadgets à vapeur, ou encore la « *cyber-fantasy* » exploitée par le système *Shadowrun* de FASA.

Idéologie

Fait à noter, tous ces genres présentent un fort biais « masculin », renforcé par un marketing qui cible clairement le joueur adolescent moyen. Les concepteurs capitalisent sur les intérêts de ce groupe cible pour la sexualité, l'héroïsme, l'occulte. À titre d'exemples, les jeux de White Wolf misent sur un monde noir avec une esthétique dite « punk » et « gothique », dont nous reparlerons au chapitre 3. D'autres jeux arborent des idéologies militariste, sexiste, violente et conservatrice. Plusieurs mondes présentent des univers manichéens empreints de nostalgie, où la structure de résolution de conflit est simple et létale. Dans sa critique du livre de Fine, Daniel Dayan théorise que ces environnements imaginaires généralement chaotiques et violents (tel le Moyen-Âge) permettraient aux adolescents de confronter « le chaos intérieur inhérent à leur condition transitoire » (Dayan, 1986, p.1226). Selon que la thématique d'un jeu soit médiéval-fantastique ou de science-fiction, on y poétisera tantôt une utopie féodale, tantôt le progrès technologique. Néanmoins, les discours idéologiques varient énormément selon les jeux et les participants. Dans *Shared Fantasies*, Fine démontre bien que les diverses tendances politiques se retrouvent au sein des groupes de joueurs qui comptent autant de libéraux que de conservateurs (Fine, 1983, p.42-45).

Il est donc difficile de prétendre à la neutralité idéologique du jeu ou du moins du jeu de rôle. Ce qui serait plus exact et que l'on se doit de souligner, c'est que la nature exploratoire des JdR *devrait* permettre de remettre en cause les schèmes traditionnels.

« Another option becomes possible in role-playing games. This involves using the game's interactivity to help players define their own structures. The process of providing a situation and letting players develop their own meanings and developments is one which has been employed successfully in an 'anti-sexist simulation' used as a training game (Robson, 1991). Key to this is allowing the players, not the instructors, to define important concepts and set goals. The 'simulation' did little more than provide a context. Similar exploratory approaches could easily be adopted in role-playing. Scenarios could be designed as detailed situations to be explored rather than relying on the hero quest for a pattern » (Oliver, 1995, p.63).

Malheureusement, c'est souvent l'inverse qui se produit. Les règles — soit la partie statique du jeu — amènent les joueurs à reproduire les formules familières et parfois sclérosées. Ainsi, le système de classe de personnages d'*Advanced Dungeons & Dragons* (guerriers, magiciens, voleurs et prêtres), reproduit par de nombreux jeux, contribue à donner la « couleur » du genre médiéval-fantastique mais ne stimule pas les joueurs à créer des héros uniques, plus originaux, parce que reflétant davantage la personnalité de leurs créateurs.

Pour Martin Oliver, qui se demande comment attirer plus de femmes dans le JdR, les changements doivent être fondamentaux : selon lui, il faudrait se servir de la structure ouverte du jeu pour briser les stéréotypes de quêtes et de héros, colorés par le patriarcat. Il propose notamment de remplacer la classique recherche de profit, où le héros quitte son état de misère initial lorsque des gains matériels viennent récompenser ses exploits, par une quête plus intérieure, inspirée de la fiction réaliste, où l'héroïne quitte un climat de sécurité pour arriver à une plus grande connaissance personnelle (Oliver, 1994, p.62). Oliver fait valoir avec beaucoup de justesse que les règlements mêmes des jeux (les règles d'attribution des points d'expérience pour les monstres tués ou les trésors acquis, entre autres) tendent à favoriser le schéma héroïque traditionnel plutôt que de valoriser l'innovation et la créativité.

Malgré le poids des genres hollywoodiens et des idéologies patriarcales, des environnements de jeu originaux continuent toutefois d'être publiés, mais semblent avoir de la difficulté à générer des sous-produits autres qu'écrits (les romans détaillant les univers de jeu continuent d'être extrêmement populaires). L'accès aux médias audiovisuels de masse leur semble restreint, à part quelques notables exceptions : des dessins animés pour *Advanced Dungeons & Dragons* et *Battletech*, puis récemment *Kindred : The Embraced*, une série télévisée s'inspirant (sans le nommer et avec de nombreuses libertés) de l'univers de *Vampire : the Masquerade* de White Wolf Games Studio.

La culture marginale des JdR s'inspire donc allègrement du *mainstream*, mais ce dernier hésite à emprunter des éléments aux JdR. Serait-ce que lorsqu'une structure ouverte permet toutes les manipulations, elle supporte mal la rigidité d'une version unique, en quelque sorte « officialisée », donc échappant au contrôle des joueurs ? C'est du moins l'avis de McKenzie Wark quant à l'adaptation de personnages-vedettes de jeux vidéos (*Donkey Kong*, *Mario*, *Sonic*, etc.) à la télévision :

« Perhaps this is why the television spin-offs from games don't cut it. Young [sic] people schooled in interacting within the media wonder-landscape may not take too kindly to being hurled back into mere passive reception of the television image » (Wark, 1994, p.25).

Sommaire

Par ailleurs, le jeu de rôle *a eu* un impact — et un impact déterminant — sur l'industrie du jeu interactif en général. Comme le lecteur averti l'aura sans doute remarqué, certains liens entre les JdR et les MINI peuvent être extrapolés à partir de l'analyse qui vient d'être complétée. Le chapitre 4 développera quelques unes de ces

relations, mais déjà une parenté se dessine, que ce soit au niveau de la forme ouverte ou du fond tributaire du jeu enfantin, de leur classification en simulacre et en performance, des thèmes « chaotiques » abordés, du profil des joueurs qui les pratiquent et de leurs motivations à le faire, etc.

La raison qui, selon moi, justifie ces rapports, apparaîtra bientôt, puisque je vais maintenant tenter de démontrer la filiation qui existe entre JdR et MINI. Descendant des *war games*, le jeu de rôle influencera le contenu et la forme des jeux électroniques qui se développeront en parallèle pendant les années 1970 et 1980. Le chapitre suivant raconte cette histoire.

3) HISTORIQUE ET FILIATION ENTRE JEUX DE RÔLE ET MÉDIAS INTERACTIFS NARRATIFS INFORMATISÉS

Dans le présent mémoire, les jeux de rôle récréatifs sont définis comme une forme de récit interactif précédant l'informatisation de ce genre de loisir. Je n'irai pas jusqu'à prétendre qu'ils soient à la base de toute l'industrie du jeu vidéo, mais leur influence mérite attention. Ce chapitre vise à effectuer un bref survol de l'histoire des JdR, de leur conception jusqu'à leur informatisation, l'objectif étant d'établir les liens de parenté trop souvent oubliés entre ces formes médiatiques.

Outre l'informatique, plusieurs facteurs font du JdR un médium en redéfinition. Il sera donc question des grandes tendances actuelles de l'industrie et les exemples d'un jeu « à la mode » et de la compagnie qui le produit seront donnés afin d'illustrer notre propos. Enfin, je passerai rapidement en revue les médias interactifs narratifs informatisés les plus répandus. Cela me permettra d'établir ultérieurement des comparaisons entre les formes interactives traditionnelles et électroniques.

Mais avant tout, voyons comment tout cela a commencé...

Historique du jeu de rôle

Le jeu de rôle provient de l'engouement pour le médiéval-fantastique du début des années 1970 en Europe. Engouement suscité, entre autres, par la publication de la trilogie du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien (1965). Certains clubs de « wargaming » américains introduisirent alors l'imprévisible élément magique à leurs habituels jeux stratégiques de plateaux dont les thématiques réalistes empruntaient surtout à l'histoire militaire (telle la reproduction de guerres napoléoniennes). C'est lorsque les joueurs se mettent à commander des chevaliers individualisés (c.-à-d. avec des personnalités et des

but distincts) plutôt que des armées que le concept de jeu de rôle prend forme (Fine, 1983, p.13-14).

Jeux de stratégie (War Games)

Les jeux de stratégie et de simulation militaires sont presque aussi vieux que la guerre elle-même. Dans les sociétés où le combat occupe une place prépondérante, sa nature létale en implique la sublimation par temps de paix. Plus sommairement, lorsque l'on n'est pas occupé à faire la guerre, on reproduit ce que l'on connaît en faisant semblant de la faire. On a retrouvé des traces de jeux semblables dès le troisième millénaire av. J.-C., dans les vallées du Nil, du Tigre et de l'Euphrate. Quant aux échecs, sans doute le plus connu des jeux de stratégies, ils virent le jour vers 570, dans le nord-ouest de l'Inde. Il va sans dire que le jeu d'alors avait peu à voir avec celui que nous connaissons aujourd'hui.

Ce n'est qu'au XVII^{ème} siècle qu'un dénommé Helwig, maître des pages du Duc de Brunswick, développe les bases du *war game* moderne par un jeu basé sur les échecs mais possédant des pièces représentant artillerie, infanterie et cavalerie avec des vitesses de déplacement appropriées. En 1811, un général prussien et son fils perfectionnent ces échecs militaires allemands pour en faire le premier *Kriegspiel* véritable, grâce à un carré de sable permettant la représentation de topographies variées. Chaque joueur déclarait tour à tour ses intentions à un arbitre qui déterminait le résultat. Des dés seront ajoutés plus tard pour introduire un élément de hasard dans ces combats fictifs. Les officiers prussiens de l'époque étaient adeptes de ce jeu et d'aucuns ont attribué leurs prouesses stratégiques à cette pratique. Aujourd'hui encore, ces simulations sont utilisées dans l'entraînement tactique de nombreux officiers de par le monde.

Tactics, le premier *war game* commercial sera mis sur le marché en 1953 par Charles Roberts, fondateur de la compagnie Avalon Hill. Contrairement aux *Kriegsspiele* traditionnels, ces jeux se vendent dans une boîte qui inclut un plateau de jeu cartonné. Le succès est d'abord mitigé, puis, avec le lancement de *Gettysburg* — la simulation d'une bataille historique — c'est l'explosion. En 1980, le chiffre d'affaire de SPI, un autre nom important de l'industrie, dépassera les 2,6 millions de dollars. De nos jours, toute une panoplie de *war games* contemporains permettent de revivre la plupart des conflits historiques, des guerres médiévales, puis napoléoniennes, à la guerre civile américaine, en passant par les diverses batailles des deux guerres mondiales (Toles-Patkins, 1986, p.1 ; Fine, 1983, p.8-10).

Jeux de rôle (Role-Playing Games)

Pendant les années soixante-dix, la conquête spatiale et l'intérêt pour la science-fiction qu'elle généra engendrèrent des *war games* basés sur des thèmes fictifs. À cette même époque l'attrait exercé par les romans de J.R.R. Tolkien stimula la sensibilité médiévale-fantastique chez ces joueurs épris d'histoire et de mythologie. Gary Gygax et Dave Arneson, les créateurs de *Dungeons & Dragons* étaient deux de ces *war gamers* joueurs passionnés. Lassés de la manière traditionnelle de pratiquer le jeu de stratégie, certains joueurs de leur connaissance proposent des variantes. Ainsi, lorsque l'opposition classique entre armées ennemies se mit à ennuyer ses compagnons, Dave Wesley, un arbitre connu d'Arneson, leur suggère des objectifs intermédiaires personnalisés (« *[He] gave each of us a little personal goal in the battle* » ; Arneson, cité par Fine, 1983, p.13). De même, lorsque l'historicité inhérente à la reconstitution de bataille devient répétitive, Arneson intègre certains éléments magiques en guise de surprise (idem, p.14).

« By 1972, all the ingredients are there. Dave Arneson is running a game set in a fantasy kingdom [*Blackmoor*]. Dave Megarry has written a board game in which heroes slay monsters and steal treasure in 'dungeons' [*Dungeon!*]. And Gary Gygax has designed rules for epic battles involving swords, sorcery and monsters [*Chainmail*]. Ideas are converging. Something important is about to happen. You can almost hear an expectant hush in the air...

« Gygax met Arneson at a games convention, and they began to correspond, swap ideas, play in each other's games and work together on a new game that would bring together the best elements of *Blackmoor*, *Dungeon!* and *Chainmail* » (Rilstone, Andrew, 1995b, p.21).

Gygax et Arneson publient en 1973 *Dungeons & Dragons* ; jeu prototype qui sera maintes fois imité. Tout au long des années soixante-dix et quatre-vingts, le jeu connaît une popularité grandissante jusqu'à « réaliser [entre 1980 et 1982] la moitié du chiffre d'affaires sur le marché des jeux américains » (Sagot, 1986, p.14).

Ce qu'il y a d'intéressant dans cette évolution, c'est de voir comment les divers éléments qui formeront l'essence du jeu s'« agglutinent » les uns aux autres. Du *kriegspiel* traditionnel, le JdR gardera un maître de cérémonie dirigeant les opérations ainsi que des dés représentant les forces incontrôlables du destin. L'aspect historique et un certain souci de réalisme, caractéristiques des jeux de stratégie, demeurent, mais en même temps l'élément magique permet aux joueurs de laisser aller leur imaginaire hors des sentiers empruntés par l'Histoire (Fine, 1983, p.10). Par contre, les parties se déroulent sous la terre dans un environnement clos à espace restreint, bien différent des champs de bataille ouverts où de grandes armées s'affrontaient. Peu à peu, les figurines de plomb contrôlées par les joueurs en viennent à ne plus représenter des unités militaires, mais bien des individus uniques. C'est précisément cette individualisation des figurines qui mènera à la personnification par les joueurs de leurs pièces de jeu, donc au jeu de rôle. Toles-Patkinsin croit que cette complexification psychologique serait même due au genre :

« In a simulation of the Civil War, superior troop movement can alter the outcome of a battle. But in a fantasy game, the action becomes subservient to the personalities involved : in *Lord of the Rings*, if Frodo *must* carry the ring to Mount Doom, and everyone playing the game knows that, why bother to play at all ? The outcome is never in question. But if the game allows for character development, interesting alternatives become possible : perhaps another character will carry the ring, or no one will carry it, or Frodo will meekly hand it over to the other side » (Toles-Patkins, 1985, p.2).

Tendances actuelles de l'industrie du jeu de rôle

Selon Greg Porter, qui a tenté de construire une taxonomie des JdR (Porter, 1994, p.50-57), les années 1980 verront l'apparition de jeux des deuxième et troisième générations. Bien que l'influence de *Dungeons & Dragons* y soit encore très forte, ces systèmes de jeu sont caractérisés par un souci presque maladif pour le détail (*Rolemaster*), un peu plus de cohérence dans les règles (*DC Heroes*), plus de liberté dans la création de personnage (*Traveller*) et l'exploration d'autres genres que le médiéval-fantastique et la science-fiction (*GURPS*). Quelques innovations sont faites dans des jeux plus marginaux, mais en général les éléments de base — la présence de dés, l'autorité d'un MJ et le fait que chaque joueur contrôle un personnage, héros du récit — ne sont jamais remis en question. Pour découvrir des développements plus récents dans le JdR, il faut donc se tourner vers des hobbies parallèles qui obligent les designers de jeux à repositionner leurs produits.

Grandeurs nature (LARP : Live Action Role-Playing)

Il apparaît important de mentionner que l'on assiste actuellement à un changement de paradigme dans le JdR. En effet, si Gygax et Arneson révolutionnaient l'industrie en la faisant passer des *war games* aux « jeux de table », se sont actuellement des formules plus théâtralisées comme les « grandeurs nature » qui tendent à s'imposer. Chaque joueur

s'y costume et incarne physiquement son personnage dans un décor naturel. Les joueurs en apprécient généralement le réalisme, mais aussi le fait que l'expérience soit unique et différente pour chacun :

« The story rattles on for an evening, or a weekend, or perhaps even a week, and no one, not even the referee can ever experience the whole of it. If there are two hundred players, then you have two hundred different, inter-locked first-person narratives — narratives that could take unpredictable directions — stories that are being created and experienced simultaneously » (Rilstone, 1994, p.24).

En fait, sans nécessairement quitter leur domicile ou pousser le raffinement dans les costumes et les accessoires, nombreux sont les joueurs « de table » qui favorisent la mise en situation et le jeu d'acteur au profit des règlements. Le hobby n'a eu d'autre choix que de s'adapter :

« [...] Over the last ten or fifteen years, the emphasis of almost all role-playing games has moved from the mechanics to the characters, and from the concept of characters as proxies, effectively the player in a different body, to the idea that characters should be recognizable individuals. With this shift, and possibly with players' greater familiarity with the techniques of role-play, has come a gradual reduction of the amount of rules mechanics required to administer the game. Mechanics have been replaced with background... » (Wallis, 1994, p.71).

Après avoir saturé le marché avec des suppléments de règles, maintenant les diverses compagnies produisent surtout des extensions aux mondes imaginaires, des suppléments de *background*. Pour Jean Carrières, un concepteur montréalais, « Y a une tendance à minimiser les règles et à augmenter ce que l'on pourrait appeler le *source material*, le monde comme tel, la description des mondes, la description de ce que les joueurs peuvent être dans ces mondes-là » (table ronde sur le jeu de rôle ; 7 juillet 1996).

Jeux de cartes à collectionner (CCG : Collectible Card Games)

Le succès phénoménal, ces dernières années, des cartes de jeu à collectionner a sans doute forcé une part des changements dans l'industrie. Le principal responsable en est *Magic : The Gathering*, créé par Richard Garfield en 1993 pour la compagnie *Wizards of the Coast* de Seattle. Deux joueurs ou plus s'affrontent dans un combat stratégique où les coups sont autant d'opérations magiques définies par des cartes de jeu. Puisant dans des ressources magiques limitées, le *mana* fourni par les territoires qu'ils possèdent, les joueurs-sorciers paient tour à tour le prix de cartes-sorts qu'ils peuvent lancer à l'adversaire, utiliser pour se protéger ou avec lesquelles ils conjureront des créatures qui combattront pour eux. D'autres jeux suivront et imiteront *Magic*, mais sans jamais atteindre la même popularité.

La simplicité des règles, la rapidité de jeu, de même que la présentation esthétique soignée — pour un joueur de la table ronde, « chaque carte est une oeuvre d'art » — et le potentiel « accrocheur » (*addictive*) des cartes¹⁹ ont créé un boum qui fit très mal aux jeux de rôle. Aujourd'hui, la situation s'est quelque peu résorbée alors que les distributeurs rencontrés en table ronde calculent que si les jeux de cartes ont enlevé de nombreux joueurs aux JdR, ils ont aussi contribué à amener de nouvelles recrues dans le milieu rôliste.

¹⁹ Dans le milieu, nombreux sont ceux qui blaguent sur la « dépendance » suscitée par ces cartes. On compare *Magic* à une « drogue »; on a par exemple renommé le jeu *Magic : the Addiction*, etc. La raison en est sans doute le faible coup unitaire de chaque paquet (3,50 \$ pour une recharge [*booster*] de 15 cartes), la rareté de certaines cartes-maîtresses et les combinaisons stratégiques renouvelées que permet l'ajout constant de cartes.

De nouvelles avenues

Dans la foulée des jeux de cartes, certains JdR abandonnent ainsi l'utilisation des dés pour favoriser des systèmes de résolution de problèmes autre que numériques (*diceless*). Si l'alea demeure, il est donc désormais plus contrôlé. Ainsi *Amber* se passe-t-il de dés, alors qu'*Everway* les remplacent par un système d'interprétation de cartes, similaire à la lecture du tarot. Même TSR suit cette vague avec le *SAGA System* qui a été lancé à l'automne 1996.

Parallèlement, l'appellation du maître de jeu change elle aussi. De « maître du donjon » qu'il était, celui-ci devient « conteur » dans les jeux de White Wolf, ce qui traduit une plus grande préoccupation narrative.

« [...] Most RPGs never rise to the dizzy heights of 'theme' and 'mood' in the first place, much less the sort of focus on character and story that White Wolf games provide. It is also typical of White Wolf that they announce this approach is designed to liberate us from our 'slavery' to 'an oligarchy of artists' » (Sam Dodsworth, 1995, p.112).

Une importance nouvelle est accordée à faire du moment de jeu quelque chose de spécial. C'est pourquoi il importe que le MJ installe une certaine ambiance, un climat propice au jeu. Par exemple, il peut tamiser les lumières, mettre de la musique de circonstance, tenir silence et changer le ton de sa voix, allumer chandelles et encens, etc. On sacralise donc l'expérience de jeu, que l'on rend tributaire d'une tradition de conte séculaire. « Create myth. Inspire ideals. Entertain. Summon darkness. Intensify light. Evoke passion. Use empathy. Guide the story. Defy reality. The rest is just details » (Brucato, 1995, p.155). Ainsi la seconde édition des règles de *Mage* résume-t-elle ses conseils aux MJ conteurs.

De même, les joueurs, traditionnellement passifs, sont appelés à prendre un rôle de plus en plus important dans l'élaboration de la fiction. Déjà, l'émérite jeu *Ars Magica*

(1989), par Lion Rampant, l'ancêtre de White Wolf, proposait à un même joueur d'incarner plus d'un personnage par un système nommé *Troupe Style Play*. Dans un essai paru dans *The Book of Shadows*, le guide des joueurs pour *MAGE : the Ascension*, Stephen Wieck, l'un des concepteurs du jeu écrit : « In **Mage**, you are not so much a player as an assistant Storyteller. Most of **Mage** story's excitement must come from the players helping to create the saga. If your Storyteller claims to have trouble designing a **Mage** story, then you and the other players aren't doing enough » (Wieck, 1993, p.203). Autre fait indicatif de cette tendance, alors que le *Dungeon Master's Guide* de la première édition de AD&D comptait 239 pages écrites en petits caractères, la deuxième édition ne fait plus que 192 pages. Inversement, le *Player's Handbook* prend du poids passant de 127 à 255 pages. C'est donc dire qu'on met davantage de règles dans les mains des joueurs.

Succès et thèmes de White Wolf Game Studios

Les tendances évoquées plus haut — notamment celles où les règles sont réduites au profit de l'atmosphère — se cristallisent dans la popularité des jeux de la jeune compagnie White Wolf. Pour Jean Carrières,

« [...] Ce que vend White Wolf ce n'est pas tant un système — parce que le système est extrêmement secondaire et à mon avis pas terriblement bon — mais c'est un *background*, une terminologie et un sens de l'image extrêmement fort. Et c'est ce qui fait que les gens veulent y jouer. Pas parce que les joueurs sont différents de ce qu'ils étaient, mais parce que ça leur fait vivre quelque chose, dans leur tête et avec les autres, qui est plus fort que ce que les autres jeux fournissaient avant. Donc, je pense que ce que l'on va voir dans les prochaines années, c'est des jeux qui vont viser à donner des mondes et à donner quelque chose d'imaginaire, puis peut-être forcer un peu plus la créativité des *designers* qui a peut-être été un peu faible avant que White Wolf arrive avec ses nouveaux mondes ».

Par ailleurs, Stéphane Brochu, gérant d'une boutique de jeux bien connue à Montréal, est d'avis que « les jeux de la compagnie White Wolf représentent la principale étape d'évolution dans le jeu de rôle depuis les vingt dernières années, à cause de l'atmosphère ». Pour lui, la compagnie a permis d'amener plus de filles à jouer. Il explique que les achats de livres du jeu *Vampire* sont effectués à près de 40 % par des filles, d'après ses observations. Ce pourcentage ne dépasserait jamais plus de 5 % pour l'ensemble des autres jeux.

Brochu croit aussi que « [...] la raison pour laquelle *Vampire* est vraiment populaire, c'est que la philosophie de base du jeu est noire et implique des personnages qui sont à l'extérieur de la société, contre toute la société... Quand on passe à travers l'adolescence, c'est exactement comme ça que l'on se sent ». Sentiment auquel fait écho un critique du jeu *Wraith : the Oblivion*.

« A typical White Wolf game involves protagonists who have been ripped unwillingly from their former cosy existence, gifted with power and new, barely controlled drives, and thrust into a world hopelessly corrupted by easily recognized evil and controlled by unimaginably old and powerful elites who act to suppress any innovation. This is about as unequivocally adolescent as you can get. » (Dodsworth, 1995, p.112).

Dans le même ordre d'idée, un détaillant de Sherbrooke fait valoir l'exotisme inhérent à la possibilité d'incarner une créature dotée de pouvoirs surhumains et d'une intelligence différente de la nôtre.

L'atmosphère et l'image que mentionnent ces joueurs correspondent à la marque de commerce et au *setting* de White Wolf : *The World of Darkness*. Il s'agit d'une version perversie de notre monde moderne, où le surnaturel existe vraiment. Dans cet univers,

qualifié de « *gothic-punk* » par ses créateurs, la vie est plus noire, on trouve davantage de chômage et de violence.

« It's a place where hope is fading, superstitions carry more weight than reason. The aesthetic of this world is Gothic-Punk, where the flowing black and towering stone of Gothic ideal meets pierced flesh and battered leather. Although few mortals ever see the shadow-cultures around them, everyone feels their influence » (Brucato, 1995, p.6).

Chacun des cinq jeux de base de cette série décrit ainsi l'une de ces obscures cultures surnaturelles et invite les joueurs à incarner ces êtres éloignés de nous, mais proches de nos mythes. Dans chaque jeu, une thématique particulière est par ailleurs explorée. Dans *Vampire : The Masquerade*, l'intrigue prime alors que les vampires règnent secrètement sur de grands empires politiques et financiers du haut de gratte-ciel immenses et se livrent des guerres fratricides sans merci depuis des millénaires. Dans *Werewolf : the Apocalypse*, les loups-garous mènent, à travers les étendues sauvages et le monde des esprits, une guerre écologique contre la pollution humaine, manifestation de la corruption spirituelle qui détruit Gaïa, la Terre-Mère. Dans *Wraith : The Oblivion*, les fantômes, pris entre la vie et l'au-delà, résistent à une fin ultime dénuée de sens, dans une sombre parodie de la société des vivants. Enfin, dans *Changeling : The Dreaming*, les descendants des fées d'Arcadia, coupés de l'originel Royaume des Rêves, cherchent tant bien que mal à maintenir par l'Art et les jeux de l'enfance le sens du Merveilleux dans un monde désespérant.

Étude de cas : MAGE : the Ascension de White Wolf Game Studios

Pour illustrer ces particularités des jeux de White Wolf, j'ai choisi de présenter brièvement le troisième de la série de cinq, *Mage : the Ascension* (MtA), dans ses aspects

narratifs. L'intérêt principal en est que pour expliquer son système de magie, le jeu établit que la réalité du *World of Darkness* est subjective et malléable, offrant ainsi au joueur une grande influence sur le monde imaginaire.

Dans *MtA*, le joueur incarne un Éveillé (*Awakened*), sorte de mystique qui, ayant pris contact avec son Avatar (la part de divinité en lui), perçoit la véritable nature de la Réalité. Puisant dans une mythologie moderne à saveur Nouvel-Âge, le jeu suppose un conflit idéologique pour la définition du Réel, dont la nature est consensuelle. Plus les gens croient en une chose, plus elle a effectivement des chances de se produire. Ainsi, tant que la population humaine crût la Terre plate, celle-ci l'était effectivement, puis elle devint ronde quand les Technocrates (voir ci-dessous) réussirent à convaincre suffisamment de gens d'y croire. Les mages tentent donc d'imposer leur vision aux pauvres Dormeurs (*Sleepers*) qui ne se rendent compte de rien.

Quatre factions de mages s'affrontent : la Technocratie dominante qui cherche à fixer le monde en paramètres scientifiques (et donc à éliminer la magie) dans une vision Orwellienne du futur ; les Maraudeurs fous qui refusent toute contrainte à la réalité et favorisent le Chaos autant qu'ils le peuvent ; les démoniaques Nephandi qui veulent plonger l'humanité dans la souffrance et la corruption. Les joueurs incarnent les membres du quatrième groupe, celui des Traditions de magie (le chamanisme, l'extatisme, le Wicca, l'hermétisme, mais aussi la Réalité Virtuelle, etc.), qui luttent pour préserver l'équilibre entre une réalité trop statique ou dynamique. Le but de chacune des factions est d'amener l'humanité vers sa conception d'une abstraite « Ascension », un état de mieux-être entraîné par une plus grande compréhension de la réalité. Évidemment,

chaque partie a des vues divergentes de ce en quoi consiste cette Ascension : même les diverses traditions ne s'entendent pas sur le sujet.

Outre le concept du jeu, un des principaux intérêts de *Mage*, c'est son système de magie extrêmement ouvert, reposant essentiellement sur l'imaginaire du joueur. Contrairement à la plupart des autres jeux où la magie est possible, le livre de base de *Mage* n'a pas de section réservée à la définition de sorts et aux conditions et paramètres détaillés de ceux-ci. La réalité y est divisée en neuf sphères d'influence (Temps, Vie, Matière, Esprit, etc.) et, pour autant que le personnage soit suffisamment compétent dans l'une d'elle, il peut accomplir sensiblement ce qu'il veut dans ce domaine... s'il réussit son jet de dé, évidemment! Si l'effet magique qu'essaie de créer le personnage contraste trop violemment avec ce que les gens croient être la réalité, les forces du Paradoxe foudroient le mage. C'est pourquoi ce dernier tente de faire passer ses effets magiques pour autant de coïncidences acceptables dans le paradigme²⁰ technologique de la croyance humaine.

D'une certaine façon, *Mage* peut être lu comme un métadiscours sur la créativité et l'expression de soi dans le JdR. Pour le mage, la réalité entière du *World of Darkness* est un terrain de jeu. Il peut y expérimenter à loisir, faire des erreurs (parfois coûteuses) et en retirer des leçons utiles, pour éventuellement apprendre et s'améliorer. Certains choisissent de contraindre les possibilités du jeu par de nombreuses règles (les Technocrates), certains refusent toute règle (les Maraudeurs), d'autres utilisent l'espace ouvert du jeu pour assouvir leurs bas instincts (des nephandi potentiels?). Même les

²⁰ Je suis conscient de l'emploi quelque peu outrancier du terme, mais celui-ci est utilisé (à satiété) dans les règles. La référence à Kuhn est évidente, mais l'auteur de *La structure de révolutions scientifiques* (1970) n'est jamais cité comme tel.

joueurs qui s'entendent sur certaines modalités ne jouent pas nécessairement de la même façon (les Traditions). D'une manière assez tangible, l'imagination du joueur détermine la puissance de son personnage, alors qu'il trouve de nouvelles façons d'utiliser la magie. Les forces du Paradoxe assurent que la réalité reste cohérente malgré les manipulations qu'elle subit, comme MJ et joueurs tiennent à la cohérence de leur univers de jeu.

L'exemple de *Mage: the Ascension* donne une bonne idée de l'état actuel du hobby. Si les premiers JdR portaient encore lourdement le poids des règles de *war games*, on a aujourd'hui affaire à un loisir distinct pour lequel sont créés des mondes reposant parfois sur des présupposés métaphysiques complexes et présentant des systèmes culturels extrêmement détaillés. Les joueurs-acteurs sont sollicités comme jamais auparavant alors que l'orientation des récits écrits pendant le jeu repose de plus en plus sur leurs épaules.

On doit prendre en considération cette conjoncture au moment d'aborder la plus importante transformation à laquelle ont fait face les JdR jusqu'à ce jour, soit leur passage progressif vers des supports informatiques.

L'informatisation du loisir interactif

Pour Rosanne Stone, quelque chose de déterminant s'est produit en 1962 lorsque des programmeurs du Projet MAC au MIT créèrent *SpaceWar*, le premier jeu vidéo. L'ordinateur venait de passer du statut d'outil à celui de « jouet » ; c'est-à-dire d'objet utilisé pour le travail à objet ludique (Stone, 1995, p.13). Comme beaucoup de domaines, le jeu de rôle s'informatise. Son caractère naturellement ludique et réglementé semble le prédisposer au passage vers le format électronique. Voici ce que Sherry Turkle écrivait à propos du JdR en 1984 :

« There are no computers in the dungeons. But these constructed worlds are permeated with the spirit of a computer program. Their constraints are those imposed by rule systems, not by physical reality or moral considerations. Time might go backward, people might have superhuman powers, everything is possible. What is required is consistency » (Turkle, 1984, p.79-80).

Bien que cela reste difficile à prouver, il y a fort à parier que le jeu de rôle, en tant que médium, ait contribué à la diffusion du genre médiéval-fantastique dans la littérature populaire et dans l'industrie du logiciel de jeu informatique. Le lien entre informatique et fantastique était probablement inévitable, comme le montre bien Turkle,

« In the early 1970s, fantasy gaming grew from cult to culture in worlds around computer programmers. They found an affinity between the aesthetic of building a large complex program, with its treelike structure, its subprograms and sub-subprograms, and working one's way through a highly structured, constructed world of mazes and magic and secret, hidden rooms. They played the fantasy games, used their considerable talent to build ever more complex dungeons, and began to translate the idea into their own medium. Soon fantasy games with complex underground universes began to appear on large computer systems » (Turkle, 1984, p.80).

Pour sa part Elizabeth Reid souligne que les programmeurs du Stanford Artificial Intelligence Laboratory étaient des adeptes reconnus de médiéval-fantastique au début des années 1970 : « Rooms in the AI Lab were named after locations described in Tolkien's *Lord of the Rings*, and the printer in the lab was rigged so that it could print in three different Elven fonts » (Reid, 1994, p.9). Enfin, Terri Toles-Patkins pose des questions fort intéressantes à cet égard :

« The standardization of the play experience reproduces the social relations that have followed the introduction of complex technology, especially information technology into society. D&D, as a game, relies much more on information than traditional boardgames. It is interesting that the first occupational groups to be taken with D&D were those who had contact with information technologies : computer scientists, engineers and scientists. *These people may have found in D&D a psychological outlet for any ambivalence they may have concerning the role of technology in society, as in D&D, a single player can stop all action by force of personality; it's hard to do so with a computer* » (Toles-Patkins, 1986, p.12; je souligne).

Si l'ordinateur offre sans aucun doute le plus grand potentiel pour le futur du JdR et du loisir interactif en général, il faut noter qu'il a encore assez peu de rapports directs avec la base du hobby. Certains logiciels existent, qui facilitent la cartographie de donjons ou de planètes ou encore qui permettent de générer des monstres et des personnages de façon aléatoire, mais il s'agit toujours d'aides au MJ, donc de compléments accessoires au jeu. C'est sans doute pourquoi, dans l'immédiat, Greg Porter ne parvient pas à voir l'ordinateur autrement que comme un support aux règles :

« One can imagine rule sets being computerized to the extent that players and GMs no longer need to know them, but can simply describe their actions, and the computer figures out the rest based on character abilities and situational modifiers [...]. This lets the GM get on with being a referee, storyteller, or whatever, instead of being a human index to a set of arbitrary laws for an imaginary universe » (Porter, 1994, p.57).

Ainsi, TSR a lancé à l'automne 1996 un cédérom contenant l'ensemble de ses règles de base. Le logiciel reçut toutefois un accueil réservé de la critique, principalement à cause de l'absence d'outils de recherche (ce qui est plutôt problématique, compte tenu de la masse d'informations à gérer) et d'illustrations (Pettengale, 1996, p.64-65). TSR a, d'autre part, déjà à son actif de nombreux logiciels de jeux basés sur ses mondes commerciaux. D'autres compagnies les avaient d'ailleurs précédés, puis imités, si bien que les termes « *computerized role-playing game* » (jeu de rôle informatisé) sont devenus courants. Comme nous allons maintenant le voir, cependant, ces jeux n'offrent que peu d'occasions de prise de rôle et d'intrigues complexes, ce qui déplaît à certains rôlistes.

Jeux de rôle traditionnels contre « jeux de rôle » sur ordinateurs

Dans le numéro 3 du journal *Interactive Fantasy*, Ray Winninger critique les caractéristiques que ceux qu'il appelle les « experts » du jeu de rôle voudraient voir dans

les jeux de rôle informatisés, c'est-à-dire une caractérisation fine des personnages (*subtle characterization*), des possibilités intéressantes d'interaction (*interesting opportunities for interaction*) et des systèmes de règles ouverts (*open-ended rule-systems*). Pour Winninger, « these things are nothing more than means to an end ».

« The real factor that keeps the bulk of gamers firmly entrenched in the hobby is simple escapism. Gamers don't care about subtle characterization or open-ended rules — they want an impression, however fleeting that they are *there*. It's the « reality » of the experience that's truly important » (Winninger, 1995, p.25).

Pour lui, les deux médias n'ont pas les mêmes forces. Si les JdR permettent des « interactions complexes » et des « environnements ouverts », ils nécessitent que le joueur crée seul les images et les sons de la réalité imaginaire qui l'entourent. À l'opposé, les jeux informatisés « can show you the imaginary milieu and thrust you into a pitched gun battle, but they ask your imagination to supply the « interaction » and « open-endedness » that complete the escapist milieu » (Winninger, 1995, p.26).

Personnellement, je reste sceptique quant à la pertinence ou la possibilité que l'imaginaire seul permette interaction et ouverture. C'est aussi l'avis d'Andrew Rilstone, rédacteur en chef d'*Interactive Fantasy*, qui répond à Winninger. S'il concède certaines forces aux jeux informatisés, il met en doute leur capacité à satisfaire les exigences de l'interactivité narrative que remplissent les JdR :

« Looked at as interactive narrative [...], most computer 'role playing' games are decades behind the best table-top games : they represent not the future of role-playing, but its past. [...] Computer 'role-playing' games have jettisoned character interaction — the one thing which table-top games do really well — and replaced it with realtime action, the illusions of speed and movement, and, at best, an all but imperceptible interface between the player and the virtual world. There is a sense of immediacy here for which many people are willing to forego the freedom of action or input into the plot which role-players take for granted. [...] Yet those of us who value role-playing as a potential art-form may have reason to fear that if true Virtual Reality

technology ever becomes available as a gaming medium it is going to be applied to scenarios that are even less sophisticated than *Doom*. Isn't there a danger that the 'future of role-playing' really come down to more impressive graphics hiding more and more primitive games ? » (Rilstone, 1995, p.4).

D'autres convergences entre informatique et JdR semblent plus prometteuses. C'est ainsi que la préoccupation de Rilstone (et de bien des rôlistes) pour le scénario trouve réponse dans d'autres jeux informatisés basés sur le texte écrit.

Jeux d'aventures informatisés à textes (Text-based computer adventure games)

Le tout premier jeu d'aventure à textes (désormais représenté par l'abréviation JàT), *Adventure* de Will Crowther et Donald Woods, qui parut en 1979, fut partiellement inspiré de *Dungeons & Dragons*. Crowther, qui développa son jeu au Palo Alto Research Center de la compagnie Xerox, explique :

« I had been involved in a non-computer role-playing game called *Dungeons & Dragons* at the time, and also I had been actively exploring in caves — Mammoth Cave in Kentucky in particular. Suddenly, I got in a divorce, and that left me pulled apart in various ways. In particular I was missing my kids. Also the caving had stopped, because that had become awkward, so I decided I would fool around and write a program that was a re-creation in fantasy of my caving, and would be a game for the kids, and perhaps had some aspects of the *Dungeons & Dragons* that I had been playing. My idea was that it would be a computer game that would not be intimidating to non-computer people, and was one of the reasons why I made it so that the player directs the game with natural language input, instead of more standardized commands. My kids thought it was a lot of fun » (Peterson, 1983, p.187-188).

Plus tard Donald Woods, associé au Stanford Artificial Intelligence Laboratory mentionné ci-dessus, contactera Crowther et développera *Adventure* en y ajoutant des pièces et des trésors pour en faire un monde complexe. Dans son mémoire *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, consacré aux MUDs, Elizabeth Reid démontre à quel point *Adventure* fut une révolution.

« The charm of the game lay in the illusion it gave players of being inside the game universe. It engaged the imagination in a way that no game had done before [sic]²¹. Unlike the commercial computer games which were then starting to be written, the game had no definite aim. Players were not called upon to solve specific problems, or defeat specific enemies. There were no Pacmen or spaceships, no laser weapon or gobbling globs. Instead players were free simply to explore the game universe. They could do whatever they liked. Users could in their imagination enter the game universe, and do exactly what they would do were the virtual reality an actuality. *Adventure* offered a form of escapism that no computer game previously had by allowing the user to enter the game universe and plot the form the game would take.²² » (Reid, 1994, p.10).

Dans le marché du logiciel des années 70, saturé par les jeux d'action héritiers des *pinball machines*, le jeu d'aventure à textes a rapidement fait figure de rare alternative (Haddon, 1993, p. 133). Contrairement aux premiers, distribués en priorité dans les arcades, l'activité réflexive nécessaire pour faire progresser le scénario du jeu à textes en a fait un produit idéal pour le marché domestique des ordinateurs personnels. Dans ce cas-ci, la réception se fait donc dans un espace privé. Alors que l'intérêt des jeux d'action repose sur la rapidité en temps réel d'une action soutenue et nécessite du participant de bons réflexes et une grande coordination entre l'oeil et la main, le jeu à textes met à profit le potentiel d'évocation de l'écrit. Là où l'aspect narratif des jeux d'action reste superficiel — personnages caricaturaux, quête primaire, rapports manichéens avec les adversaires (Haddon, 1993, p.133) — , le jeu à textes s'appuie précisément sur la complexité des intrigues.

²¹ Ici, Reid semble ne pas connaître l'existence des jeux de rôle de table ou reconnaître leur impact sur les JàT.

²² Ici, elle simplifie un peu. Ces jeux étaient loin d'être si souples et les joueurs se plaignaient régulièrement de ne pas pouvoir poser certaines actions élémentaires parce que le répertoire de verbe « reconnu » par le logiciel était forcément limité. Par ailleurs, on pourrait argumenter que *tous les jeux* permettent aux participants d'influencer la forme que le jeu prendra. C'est plutôt le degré d'influence du joueur qui variera selon les divers types de jeux.

Adventure fut bien sûr rapidement copié et engendra de nombreux clones.

« Adventure is no longer a single game, however : it is a genre, a type of game, with numerous variations, written in many different computer languages for hundreds of different kinds of computers » (Peterson, 1983, p.189). Les mondes où se déroulait l'action pouvaient varier, mais tous ces jeux partageaient la particularité de permettre au joueur d'exprimer ses actions dans un langage quasi-naturel.

« These fantasy games are beginning to sound like standard written fiction. They have characters, including a main character that the player identifies with. They have a plot. And the natural language games have a limited narration. Of course, all games resemble fiction in some basic ways : both games and fiction are designed to move the participant into fantasy and imaginative projection. But it is only with the advent of computerized fantasy games, making use of conversational subprograms, that language comes to have such a significant role. [sic] [...] The stories strongly resemble standard fiction : on the screen appears a standard written narration, dialogue, extensive descriptions, different characters and so on. But this fiction takes advantage of its existence in a program by being *interactive*. The reader chooses the name of the main character, participates in the dialogue, and makes some decisions about where the story is going » (Peterson, 1983, p.195).

Pour Peterson, les caractéristiques de base du jeu d'aventure à textes peuvent se résumer comme suit : 1) il s'agit d'une succession de problèmes, d'énigmes et de casse-tête, chacun desquels a une solution unique ; 2) ils se présentent à l'écran sous la forme d'un récit ; 3) le joueur progresse dans le jeu par des commandes « verbales » (en version condensée du langage naturel), tapées au clavier pour chaque « coup » joué. Ces commandes consistent en trois types d'opérations : déplacement, observation et action. Chaque fois qu'un problème est résolu, le récit progresse à une autre étape. Il est possible de ramasser des objets trouvés en cours d'aventure, de les garder avec soi et de les emmener dans d'autres « pièces » (sections de l'univers narratif créées par le récit).

Le problème, c'est qu'une de ces caractéristiques fondamentales est également à l'origine de la principale critique adressée aux jeux d'aventure à textes :

« The common criticism leveled at the *Adventure* games is that they are puzzles instead of games. Each problem has only one solution, and once the player has successfully completed an *Adventure* game, he or she is not likely to want to play it again — the solution is found, the mystery and challenge are gone. Ultimately, the object of the game is to guess the designs of the programmer, and the means to achieve the solution are limited to a distinctly finite number of two-word commands » (Peterson, 1983, p.191).

Par ce genre de commentaire, il devient possible d'amorcer une réflexion intéressante sur la nature des médias interactifs de demain. De simples casse-tête ne suffiront pas, l'attrait devra provenir d'autre part.

L'addition plus récente de l'image aux JàT les a rendus plus lucratifs et a contribué au succès populaire du genre, notamment avec les jeux de la compagnie Sierra. Mais l'ajout de la composante visuelle à la simulation n'a pas fait l'unanimité :

« Fans of text-only adventures complained about the smaller scenarios, concentration of graphics to the exclusion of other issues such as plots and ease of use, and the limitation of the imagination. But pictures sold programs. [...] « Now commercial software publishers deal only with graphic adventures, claiming they have more mass appeal (Goetz, 1987). But the large group of amateurs who write and swap their own adventures write only text adventures » (Goetz, 1994, p.104).

Si la technologie graphique plus complexe n'est pas disponible ou intéressante pour tous, en contrepartie le JàT écrit permet à une communauté de s'exprimer par ce médium interactif accessible et de faire circuler leurs oeuvres. C'est néanmoins avec l'avènement des *MUDs* que le sentiment communautaire va prendre tout son sens.

*Des Multiple-User Dungeons aux MU*s*

Les *MUDs* (*multi-user dungeons*) ne sont en définitive que l'extension logique des JàT quand sont utilisées les possibilités de réseautage de l'ordinateur.

Essentiellement, ils permettent à plusieurs participants de partager le même « espace » imaginaire (*i.e.* le même jeu d'aventure à textes) lorsque ceux-ci sont reliés au moyen de modems.

Comme le rappelle Alan Cox, un des fondateurs d'*AberMud* — un *MUD* de la seconde génération — , les utilisateurs de réseaux informatiques ne furent pas long à voir le potentiel récréatif des téléconférences informatisées plus « sérieuses ».

« From quite early in the history of interactive multi-user computing, systems supported 'conferences' where people could talk [sic] together. Each message scrolled up the display, tagged with the sender's name. While intended for serious long-distance discussions, they rapidly acquired recreational uses too, and people began playing Dungeons & Dragons over them. Even today, the playing of traditional RPGs over the internet is quite common » (Cox, 1994, p.16).

Mais cette utilisation récréative d'un médium sérieux n'allait pas plaire à tout le monde :

« The MUDs were direct descendants of a species of role-playing game known as Dungeons & Dragons, and [virtual environments designers] later changed (or rather attempted to change) the full name of their environments to multiple-user *domains* in an effort to attain a modicum of respectability » (Stone, 1995, p.24).

C'est sans doute pour ces raisons que personne ne s'entend vraiment sur l'origine des tous premiers *MUDs*, mais Richard Bartle, un étudiant d'Essex, est généralement considéré comme celui qui en a stabilisé la forme. Reprenant en 1979 le travail initial de Roy Trubshaw sur *MUDI*, il « transforma un simple environnement interactif en chef d'oeuvre de fiction interactive, avec une magnifique prose écrite et une architecture de jeu (*game design*) logique et consistante » (Cox, 1994, p.16 ; traduction libre).

Comme les jeux de rôle dont ils sont tirés, les *MUDs* ne constituent pas un médium statique. La variété de styles disponibles témoigne d'une évolution qui n'est pas sans rappeler celle d'un joueur de rôle, de l'enthousiasme débordant de ses premières

parties au raffinement acquis suite à de nombreuses années d'expérience. Par exemple, il y a des différences énormes entre les premiers *MUDs*, notoires pour la courte durée de vie des personnages qui y entraient, et les *MUSHs* (*multi-user shared hallucination*) décrits par Phil Goetz comme des lieux de « jeu de rôle *littéraire* dans le cyberspace » (Goetz, 1995, p.32 ; traduction libre ; je souligne).

Les *MUDs* de la première génération étaient donc principalement axés sur le combat, avec les monstres imaginaires du jeu, mais aussi avec les autres joueurs, ce qui permettait aux participants de longue date de massacrer allègrement les nouveaux arrivants et d'accumuler ainsi de petites fortunes en vidant les poches de leurs victimes. Dans les JdR de table, ces activités sont souvent résumées par les dérogatoires expressions « hack'n'slash », « dungeon-bashing » ou « dungeon-crawl ». Dans ces premières « réalités virtuelles textuelles » (Shah & Romine, 1995, p.2), les joueurs ayant accumulé suffisamment de points d'expérience par de nombreuses heures passées à jouer se voyaient introduits aux codes de programmation du monde et devenaient ainsi *Wizards*, puis *Gods*. Ces fonctions, qui impliquent l'arbitrage de dispute et la création de nouveaux éléments du monde, rappellent étrangement celles du maître de jeu. Par opposition, les *MUSHs* correspondraient à un style de jeu dit de « *storytelling* », mettant l'accent sur l'élaboration d'une trame narrative détaillée. Pour Janet Murray, préoccupée par la narrativité de ces nouveaux médias, « [...] at their best they offer a chance for the interactor to be a collaborator » (Murray, 1995, p.149). Quelque part à mi-chemin entre les deux, les *MOOs* (*MUDs, Object-Oriented*) pourraient être associés au terme « *builder* », utilisé pour qualifier les joueurs qui veulent avoir un impact durable sur le monde imaginaire de la fantaisie (Masters, 1994, p.58, 62, 64, 72). En effet, dans un

MOO tous les participants ont accès aux codes de programmation et peuvent créer des objets, des pièces et des agents qui « restent » dans le monde du jeu. L'environnement se développe ainsi peu à peu, à mesure que les participants y contribuent. En ce sens, un autre parallèle peut être tracé entre JdR et *MUDs*, si dans le premier cas c'est l'**oralité qui donne pouvoir sur la fiction**, dans la seconde activité, c'est ce qui est **écrit** qui devient effectif en jeu.

Une fois la nouveauté de l'aventure passée, l'occasion de jeu devient un prétexte à des rencontres sociales et l'univers fantaisiste sert de contexte et de référence, un peu comme un bar de quartier pour ses habitués. Des joueurs de rôle expérimentés ont le même genre de relation face à une partie qui se poursuit depuis longtemps avec le même groupe. Rheingold décrit ce passage des *MUDs* d'aventure, pour ne pas dire « de combat », aux *MUDs* dits « sociaux » :

« The traditional, or adventure, MUDs in their many forms all depend on a structured game in which a fixed number of "experience" points gain initiation to higher levels of power and prestige. [...] In some worlds, nothing is frowned on. It can be like participating in a roll-your-own slasher movie. [...]

« But the evolution of MUDs began to branch when people began exploring less lurid modes of interaction using the same technology. The genre of social MUDs, where there might or might not be hierarchies of power but where there are no fixed goals or point systems, and murder is not possible, emerged when James Aspnes of Carnegie-Mellon University created TinyMUD in 1988. It spawned a variety of different worlds and new MUD languages based on egalitarian and nonviolent values. When every citizen, not just wizards, gained the power to build the game, and there was no longer a gain in killing or stealing, a new variety of MUD enthusiast emerged » (Rheingold, 1993, p.162).

Pour Richard Bartle, un des fondateurs d'EssexMud, l'un des premiers *MUDs* d'aventure, les *MUDs* sociaux ne sont plus des jeux parce que l'on ne peut y mourir — virtuellement, il va sans dire (Rheingold, 1993, p.163). Tout en me distanciant de ces

propos, force m'est d'avouer que les *MUDs* sociaux m'interpellent. Le fait de mourir ou non me semble secondaire (encore qu'il est sûr qu'un certain frisson (*thrill*) disparaisse alors), cependant il y a lieu de se demander si en abandonnant la poursuite d'objectifs précis pour devenir une sorte d'agora virtuel, ils n'ont pas effectivement quitté le domaine des jeux pour passer complètement à celui de la performance.

Différences entre jeux de rôle et MUDs

De nombreux joueurs se demandent si le passage des JdR de la table au Réseau s'avérera l'évolution annoncée. Des faits sont indéniables : d'abord, l'accessibilité des joueurs permet à chaque participant de profiter de son hobby à loisir. En effet, il peut devenir problématique de réunir 4 à 7 personnes avec des horaires conflictuels dans une même pièce plus d'une fois par mois (et encore!) pour des aventures qui peuvent durer plusieurs années. Ce problème disparaît avec les *MUDs*. « You can play the equivalent of several modules or campaigns at a time or in a series without requiring preparation of yourself and friends. With MUDs, you don't have to wait until the next meeting so that everyone can come together at the same time to play; you can solo on a quest of your own without the aid of a GM » (Shah & Romine, 1995, p. vi).

Dans le même ordre d'idée, le *MUDder* seul devant son ordinateur n'a pas à composer avec toutes les distractions qui peuvent venir interrompre le JdR de table et peut donc se concentrer totalement sur l'univers fictif. « MUDs [...] further blur the line between the game and real life [than traditional role-playing game...]. In face-to-face role-playing games, one steps in and out of character. MUDs, in contrast, offer a character or characters that may become parallel identities » (Turkle, 1995, p.186).

Phil Goetz, rôliste expérimenté, d'abord sceptique quant au potentiel des *MUDs*, s'est « converti » après avoir fréquenté *GarouMUSH*, un site basé sur le JdR *Werewolf: the Apocalypse* de White Wolf Games Studios. On notera ici encore une préoccupation pour le narratif au profit de la seule résolution de problème :

« Much of my [previous] article on computers and interactive fiction [...] was a search for the way out of the puzzle-solving, goal-directed, genre-based rut that interactive fiction seems to have fallen into. On MUSHes, I have found the way out. People stop acting like puzzle-solvers when they start acting like authors, and they start acting like authors when they have a good medium and audience » (Goetz, 1995, p.43).

Mais l'élément nouveau, c'est la présence d'un public. On peut se demander si la présence d'une assistance plus vaste et donc potentiellement plus critique est nécessairement garante de « meilleures » performances.

En tous les cas, pour Goetz, l'absence (ou du moins la discrétion) d'individus « contrôlant » le jeu, tels MJ et *Wizards*, apparaît au moins aussi significative. D'après lui la disparition de cette fonction amène les participants à prendre en main leur place dans la fiction.

« The first difference is that, most of the time, no one is in charge. It is up to players to find something to do. What they find usually isn't a hero quest, but character interaction [...].

« Because there is no referee the purpose of players changes. Instead of taking what the referee gives them and choosing an optimal response, they see themselves as co-authors, with more global concern not just for their character, but for the entire story » (Goetz, 1995, p.35).

Comme le fait remarquer un participant interrogé par Goetz, « This place is fun because you can play your character in more depth. Everyday stuff. Real life games are more involved with major highlights of a character's life. Not the average days » (Goetz, 1995, p.35).

La principale critique que l'on peut adresser aux *MUDs* reste leur manque de tension dramatique. Ce problème se pose pour toutes les formes de récits interactifs. Pour Goetz, la montée dramatique, que l'on apprécie tant dans un film ou un roman, est artificielle :

« How can we experience open-ended interactivity that isn't boring ? If we set up the characters in the story and let them work out their problems around the player, they are likely to find sudden and unsatisfying resolutions. (A con man comes to Dave's town to trick old ladies out of their retirement funds. Dave threatens to expose him. The con man shrugs his shoulders and moves on to the next town).

« [...] Stories rely on conflict. Conflict is implicit in a simulation of a battle, a dogfight or an economic system. When the conflict is resolved, the simulation is over. But a novel is constructed by sustaining a major conflict, continually introducing new complications that prevent the protagonist from resolving the situation. The gradual escalation of conflict we find dramatic is unnatural, a failure on the part of both protagonist and antagonist. It needs artifice to maintain it. Furthermore, the consequences of the resolution must be commensurate to the magnitude of the conflict. In real life, a war may be lost for want of a nail, but in IF [interactive fiction], the protagonist had better have to work harder than to provide someone with a nail » (Phil Goetz, 1994, p.105-16).

Un joueur de *MUDs* interrogé va dans le même sens : « Là où il y a un défaut, c'est que ça n'a pas la direction qu'un maître de jeu peut donner à une partie. Ça n'a pas tout le côté inventif et imaginaire. Puis, évidemment, c'est pas très personnel, y'a pas d'histoires qui vont être faites pour le joueur dont la blonde s'est fait capturer... ». Mais du même souffle il ajoute qu'il est possible pour plusieurs joueurs de s'entendre entre eux sur la suite à donner à l'histoire, ce que l'on nomme des *Tinyplots* (table ronde sur le jeu de rôle, 7 juillet 1996).

C'est pourquoi je crois qu'une forme d'instance auctoriale doit demeurer dans le texte pour assurer cette tension nécessaire au récit. Il pourra s'agir d'un agent électronique — « *a computational theory of drama* » — qui servirait de « réalisateur »

comme le suggère Bates (1992, p.136). Mais un tel réalisateur artificiel devra posséder « enough general information about stories and enough specific information about the intended kind of [user's] experience » (Bates, 1992, p.136). La fonction multiple de MJ donne d'ailleurs une idée de la complexité des tâches à accomplir. À mon sens, l'humain reste encore le système le plus efficace pour s'en acquitter. J'en discuterai d'ailleurs au prochain chapitre, mais, auparavant, poursuivons notre tour d'horizon des divers MINI. Prochain arrêt : l'hypertexte...

Récits en hypertexte

Dans la fiction en hypertexte, le lecteur peut déroger du récit linéaire en choisissant s'il le désire des renvois qui l'entraînent dans des variations de l'histoire ou simplement de courtes digressions. L'oeuvre complète n'est en fait qu'un ensemble de textes plus courts (que George Landow appelle *lexias*) réunis en divers points par des associations électroniques. Ces « hyperliens » se présentent généralement sous la forme de mots du texte distingués des autres par une couleur différente ou un caractère gras. Le lecteur clique sur l'un de ces mots, ce qui l'emmène à un autre *lexia*, complémentaire au premier. Se faisant, le lecteur se « déplace » en quelque sorte dans le document.

Comme l'explique bien Goetz, de tels récits étaient déjà possibles sur support papier (par exemple, les « livres dont vous êtes le héros » ou le *Dictionnaire Khasar*), mais l'informatisation a permis d'éliminer les allées et venues entre les pages d'un livre (Goetz, 1994, p.98-100). L'idée d'hypertexte n'est d'ailleurs pas neuve. Dès 1945, Vannevar Bush conceptualisait le « Memex », un appareil de lecture de microfilms permettant de créer des liens entre les textes. Dans les années 60, Ted Nelson poursuivait la réflexion en développant l'utopique projet Xanadu, soit celui d'une immense base de

données couvrant l'ensemble de la littérature anglophone, dont les « hypertextes » (le néologisme appartiendrait à Nelson) seraient reliés en réseau par des liens électroniques (Woolley, 1992, p.158-161 et Guédon, 1996, p.58).

Des esprits plus littéraires (Michael Joyce, Stuart Moulthrop, Jay David Bolter) prirent avantage de l'hypertexte à leur façon. L'interactivité que permettait l'hypertexte offrait une réponse pratique à divers concepts post-structuralistes abstraits tels que le rejet de l'autorité auctoriale, la multiplicité des voix, l'absence de centre, etc.

« [...] Hypertext does not permit a tyrannical, univocal voice. Rather the voice is always that distilled from the combined experience of the momentary focus, the lexia one presently reads, and the continually forming narrative of one's reading path » (Landow, 1992, p.11).

Ils se mirent donc à rédiger de ces textes ouverts, plus « démocratiques ». Il sera davantage question des caractéristiques uniques de l'hypertexte et de leurs conséquences sur la relation auteur/lecteur/texte au prochain chapitre. Ce qui nous intéresse pour l'instant, c'est que pour Benjamin Woolley, il est possible d'établir une filiation directe entre les JàT et le récit hypertexte :

« Though 'just' a game, playing [*Adventure*] is a bit like reading a novel. Many of the pleasures of playing are literary ones, coming from the rich descriptions (too rich, perhaps, for some tastes) of the locations encountered, and the sense of discovering a coherent fictional world. [...] It was this literary aspect of the game that inspired researchers [Joyce et Bolter] to look for a way of creating interactive novels, 'hypertexts' that could be read in an order that suited the reader, rather than along the linear passage of the author's narrative » (Woolley, 1992, p.156).

Il y a d'ailleurs lieu de se demander à quel point les JàT n'étaient pas précisément des hypertextes nécessitant un code ou la résolution d'un problème pour se rendre à l'embranchement suivant...

Mais ce nouveau mode d'écriture et de lecture n'est pas non plus parfait. Le principal problème que voit Janet Murray dans l'hypertexte tient à l'impression qu'à parfois le lecteur de ne pas savoir où il s'en va :

« What students (and other readers presumably) object to here [in cases where hyperlinks bring the reader to unknown entries], when they do object, is that they don't know where they are going or on what basis they are meant to choose. This blind navigating tends to mitigate against the democratic aspirations of the postmodern hypertext group. Instead of feeling empowered by experiencing an undetermined text, students often feel tyrannized by a pre-determined set of often frustrating and incoherent paths » (Murray, 1995, p.146).

Cette critique pouvant s'appliquer à tous les médias interactifs, on ne pourra que conseiller aux créateurs de tels récits d'offrir à leurs lecteurs une carte du territoire textuel à traverser — carte qui pourra néanmoins être incomplète afin de leur réserver des surprises en route.

Par ailleurs, Phil Goetz doute du potentiel interactif même des récits hypertextes : « My reaction to these types of works is that interactivity is actually very low. [...] Rather than affecting the story, the readers merely search through the hypertext until he understands what's going on » (Goetz, 1994, p.100). Il importera donc pour les auteurs de demain d'offrir aux utilisateurs de réelles possibilités d'influencer le récit et non uniquement leur parcours à travers celui-ci. Quoi qu'il en soit, l'hypertexte est peut-être la forme interactive qui a le plus contribué à associer l'expérience de lecture à l'exploration d'un monde fictif. Une fois cette étape franchie, d'autres médias, comme le cédérom, offriront plutôt de détailler ce monde.

Myst et le jeu cédérom

Si la relative lourdeur technologique du cédérom le rend inaccessible à de nombreux créateurs et consommateurs, force est de reconnaître qu'il a le potentiel d'offrir plus de complexité dramatique (ne serait-ce qu'à cause de sa capacité de mémoire) et peut donc ouvrir des avenues intéressantes en ce sens. L'exemple de réussite le plus connu pour ce médium est sans doute *Myst* (1993, Miller et Miller) qui mise clairement sur l'intrigue et l'atmosphère. Murray qualifie d'ailleurs ce jeu de repère dans l'évolution de la fiction interactive.

« It uses computer modelling techniques to create a photographic likeness of an imaginary world — in fact several imaginary worlds, in which a wizard and his sons have disappeared and the user must solve many mechanical puzzles in order to learn more about the story and collect the information necessary to participate in it » (Murray, 1995, p.150).

Un des principaux attraits de *Myst* c'est la possibilité d'explorer un monde complexe à l'atmosphère particulière. « Although there are paths through the game than enable a player to solve the mystery more easily, the people who play *Myst* most avidly are happy to spend many hours (for some, many hundreds of hours) wandering through the game *without any rules to guide them* » (Turkle, 1995, p.68 ; je souligne). Cette liberté de mouvement fait partie intrinsèque du plaisir procuré par l'expérience interactive. Ici encore, on appréhende le monde simulé par le truchement d'une extension de nous-mêmes dans le jeu. « You move around it by placing the mouse where you want your virtual, on-screen presence to go. When you find objects that interests you, you point the mouse to open or test them » (Turkle, 1995, p.68). Cependant, les interactions sont limitées puisque le monde de *Myst* est mort — il faut d'ailleurs résoudre l'énigme pour lui redonner vie — , le joueur n'y rencontre effectivement que des objets :

« To play *Myst* is to dwell in the fantasy world of a tinkering child, where mastery over the physical world is practised over and over again. [...] Yet in *Myst* the practice of mastery is dissociated from the fantasy content and attached to the gadgets. The gadgets partake in the fantasy world, but most of the interaction is gadget-oriented rather than story-oriented. This is partly the limitations of the technology which allows only a small amount of moving video » (Murray, 1995, p.150).

Mais, comme tant d'autres jeux, *Myst* ne fait pas confiance à la force de son récit et s'appuie sur des casse-tête pour créer de l'« engageance » chez l'utilisateur.

« *Myst* is therefore [due to an unsatisfying ending that leaves us “wandering around a space whose mysteries we have exhausted”] a landmark but only an intermediate step towards a truly satisfying interactive fiction. It does make clear the power of a discovery environment, however, and is very useful in showing students the sense of presence and immediacy that the computer can deliver, especially but not only when sound and photorealistic graphics are added to text » (Murray, 1995, p.151).

Contrairement à Ray Winninger qui vantait le remplacement de l'interaction et de l'ouverture par le réalisme qu'offrent graphiques, son et action en temps réel, *Myst* montre bien la puissance d'engageance que peut fournir un médium qui combine toutes ces forces. Les plaisirs de l'immersion dans un monde simulé, de même que la difficile clôture d'un récit interactif seront de nouveau abordés, puis approfondis au chapitre 4. Cependant, la simulation elle-même peut offrir des plaisirs interactifs qui, s'ils ne sont pas narratifs a priori, le deviennent par l'investissement affectif qu'y font les utilisateurs.

Simulations informatiques et micromondes

Avec cette catégorie de jeux (le plus populaire demeurant sans doute *SimCity*), il ne saurait être directement question de récits. Cependant tout jeu recèle un élément narratif. Pour Janet Murray, en fait, le micromonde « straddles the world of game and fiction » (Murray, 1995, p.149). Encore une fois, leurs caractéristiques, de même que les

plaisirs qui s'y rattachent, sont riches d'enseignement pour l'avenir de l'interactivité narrative :

« [...] The [Sim] games are not about "winning".

« [...] In the Sim games, you try to design a community or an ecosystem or to design a public policy. The goal is to make a successful whole from complex, interrelated parts. [...] The game is about making choices and getting feedback » (Turkle, 1995, p.69).

« Faire des choix et recevoir de la rétroaction » : voilà qui s'approche des fondements mêmes du plaisir stratégique de l'interaction. Si encore une fois l'utilisateur se plaît à contrôler les éléments de jeu, la force de la simulation informatisée serait justement sa grande ouverture à partir de contraintes apparemment claires :

« The promise of a manipulable world that the user can effect, which has its own rules but does not present the interactor with a narrow set of outcomes is particularly enticing, and points the way to emerging forms of narrative including the promising world of virtual reality. [...] The pleasure of engaging in such a world is a mixture of solidity and plasticity : we want to know that it has its own rules and relationships, and we want to be able to affect what happens within it » (Murray, 1995, p.149-150).

Par ailleurs, cette ouverture permet à chaque joueur d'adapter l'expérience de jeu à ses besoins :

« One of the exemplary virtues of *SimCity* is that its aesthetics differ with each player. Two programmer friends of mine, a married couple, play with equally intense involvement. The husband builds high towers in a compact downtown and thinks he is doing neat engineering stuff. The wife builds sprawling suburbs with lots of parks and imaginary grocery stores for people she sees as acting in a narrative » (Murray, 1995, p.162).

Cela correspond assez à mon expérience personnelle avec le jeu *Civilisation II*. Un de mes plus grands plaisirs, c'est la rencontre et le mélange entre les cultures dans l'espace et dans le temps. J'aime les alliances entre Zulus et Vikings afin de vaincre les Aztèques et leurs acolytes Japonais. J'aime nommer les villes que je fonde et choisir les

innovations technologiques qui donneront un caractère à ma civilisation. Par ailleurs mon frère (le propriétaire du jeu) cherche plutôt à faire progresser technologiquement sa civilisation et à conquérir le plus de territoire possible.

Avec les micromondes, nous touchons aussi à un autre type de plaisir hérité en partie du JdR : celui de la création d'univers. C'est ce genre de plaisir qui donne aux auteurs et aux MJ le goût de consacrer des centaines d'heures à la conception d'environnements complètement fictifs. Des règles de cohérence s'imposent, mais autrement la page est vierge et permet toutes les expérimentations.

La principale réserve que l'on peut avoir à l'égard de telles simulations, c'est ce que Sherry Turkle a nommé l'« opacité » des nouvelles technologies (Turkle, 1995, p.23). *SimCity* a particulièrement été attaqué pour les règles implicites sur lesquelles repose la simulation. Par exemple, « Bleeker criticizes SimCity for its systematic denial of racial conflict as a factor in urban life. SimCity2000 associates riots with high heat, high crime, and high unemployment, “all desperate allusions to life in the inner city ghetto. But race is not mentioned” » (Turkle, 1995, p.73). Comme le rappelle Woolley, tout modèle se fonde sur de telles suppositions :

« There were of course assumptions built in the model (some of them very political, such as the very low tolerance of the population to even moderate tax rates), but there are assumptions built into any, scientific or otherwise — it is the business of experimentation to see if such assumptions conform to observation » (Woolley, 1992, p.253).

Comme l'explique Turkle, le problème est que les prémisses à la base de *SimCity* ne sont pas clairement identifiées. « [...] Because it is unacknowledged, it is not open for criticism of analysis » (Turkle, 1995, p.73). Je crois pour ma part que la multiplication des

simulations peut devenir l'occasion de forcer les auteurs à reconnaître les suppositions derrière leurs modèles et d'amener les lecteurs à être plus critiques.

Sommaire

Évidemment, le rêve ultime d'évasion dans des univers fictifs est celui d'une immersion totale dans un environnement contrôlé, mais suffisamment intelligent pour pouvoir surprendre les joueurs par des situations inusitées. Ce rêve s'est incarné dans la culture populaire sous la forme du *holodeck* de *Star Trek : The Next Generation* où les personnages de la série peuvent actualiser leurs fantaisies dans un contexte sécuritaire (Laurel, 1991, p.185). Cependant l'état de la technologie ne nous permet pas d'espérer un tel degré de réalisme dans un avenir rapproché.

Contrairement à ce que pourrait laisser croire l'historique précédent, le jeu de rôle n'est évidemment pas le seul responsable de la propension actuelle à l'interactivité narrative informatisée. Je crois néanmoins avoir démontré que les jeux de rôle ont influencé le développement des loisirs interactifs. Janet Murray a d'ailleurs foi en l'influence des jeux sur l'avenir de la fiction interactive en général, dans la mesure où plus d'attention est accordée aux conventions dramatiques : « [...] I expect games to play an increasing role in the developing of conventions of interactive fiction [...]. The important thing here is to emphasize the structural elements that are fiction-making rather than riddle-making » (Murray, 1995, p.151).

Par ailleurs, j'ai démontré que l'industrie du JdR même n'est pas non plus statique et les changements récents qu'elle a subis vont dans le sens d'une plus grande implication des joueurs dans la fiction, ainsi que d'une préoccupation accrue pour l'atmosphère et la narrativité. D'après la tendance actuelle, le JdR continuera à s'éloigner de ses origines

stratégiques et militaires, pour se concentrer sur les caractéristiques qui le rapproche du conte.

Dans le chapitre suivant nous allons essayer de voir en quoi les fictions interactives informatisées pourraient s'inspirer du JdR pour offrir des expériences de jeux plus intenses et ouvertes, mais aussi quelles sont les conséquences de l'interactivité narrative sur le texte, le lecteur et l'auteur.

4) LES ENJEUX POÉTIQUES ET POLITIQUES DE L'INTERACTIVITÉ NARRATIVE

Dans les sections précédentes, j'ai répété à de nombreuses reprises que l'interactivité comme cadre de lecture changeait les relations entre auteur et lecteur et transformait la conception même que nous avons de ces positions narratives. Dans ce dernier chapitre, je veux m'enquérir des conséquences de ces transformations en me basant notamment sur les réflexions de Georges Landow (1992) à propos de l'hypertexte et de Janet Murray (1995) sur la lecture et l'écriture de récits « non linéaires » et interactifs.

De nouveaux rapports de force se dessinent donc. Vieilles comme le monde, les règles du jeu de séduction auxquelles obéit le créateur affectent aussi le consommateur et fonctionnent désormais bilatéralement. Les enjeux en sont néanmoins demeurés les mêmes, soit le pouvoir et le désir. Guerres d'égo, narcissisme, facilité ou incohérence sont les pièges à éviter afin de privilégier l'acte narratif.

On l'a dit, l'auteur transfère une partie de son pouvoir vers le lecteur, dont la réception devient plus que jamais active. Au-delà de cet état de fait pourtant, le goût de plaire à quelqu'un en lui racontant des histoires reste intact, tout comme le besoin d'en entendre. Ici, je suggère que la navigation devienne la compétence propre de l'interacteur qui s'en servira pour générer, à partir du texte ouvert, un sens qui lui soit personnalisé. D'un autre côté, il est proposé que le concepteur se consacre à séduire l'interacteur afin de garantir sa participation au récit.

Il faudra donc renégocier le contrat narratif à la lumière de la nouvelle réalité interactive, où tous deviennent responsables de leurs gestes créatifs. Le réseautage

d'interacteurs entre eux, entre interacteurs et concepteurs, puis de concepteurs entre eux, offre la possibilité technique de mener les discussions que cette collaboration auctoriale ne manquera pas de susciter.

Le théâtre de cette diplomatie de haute stratégie change aussi. Plus que jamais, le texte « non linéaire » se compare à un territoire ouvert, malléable aux changements que les protagonistes mentionnés ci-dessus voudront bien y apporter. Les métaphores spatiales se multiplient d'ailleurs pour décrire ce plan d'existence, cette « virtualité » apparemment infinie : cyberspace, architecture, agora, site, frontière. Nous retiendrons celle du labyrinthe ou donjon que nous a inspiré la tradition du jeu de rôle médiéval-fantastique et que Janet Murray (1995, p.135) a consacré par ses travaux.

Mais d'abord, j'aimerais tisser des parallèles entre jeux de rôle et médias interactifs narratifs informatisés, souhaitant ainsi ouvrir un dialogue entre ces deux activités. Je considère que suffisamment de parentés existent pour que chaque domaine bénéficie des leçons de l'autre. Si j'ai proposé le jeu de rôle comme modèle pour réfléchir sur les MINI, ses « descendants », les avancées spectaculaires effectuées grâce aux nouveaux médias ne peuvent qu'enrichir et renouveler la pratique de l'activité qui en fut l'« aïeule ».

Redéfinition des notions d' « auteur », de « lecteur » et de « texte » à partir des JdR

L'association entre les positions présentes dans une narration interactive informatisée et les rôles offerts aux participants des JdR peut sembler forcée. Évidemment, je ne prétends pas à une correspondance parfaite entre les diverses positions narratives. L'exercice ne vise qu'à jeter un regard neuf qui pourrait s'avérer porteur de pistes de réflexions utiles.

De maître de jeu à concepteur

Ainsi, le concepteur de logiciel peut-il être perçu comme un meneur de jeu et ce, malgré son absence lors la réception de l'oeuvre. Comme un MJ, il devra composer avec des fonctions de scénarisation, d'animation et d'arbitrage qui se rattachent à sa position.

La scénarisation de logiciels narratifs est possiblement celle qui peut le plus bénéficier de l'apport du jeu de rôle. Les maîtres de jeu derrière chaque partie ont littéralement des années d'expérience en création d'environnements ludiques stimulants. En effet, depuis une vingtaine d'années, ils ont eu à concevoir des oeuvres ouvertes, qui ne pouvaient s'actualiser que lors de leur investissement par des joueurs. Ils n'ont donc pas peur de laisser des vides à remplir dans leurs fictions. Ils perçoivent déjà le texte ludique comme une carte avec diverses indications (voir la section « La textualité : les plaisirs du labyrinthe » dans ce chapitre). Ils savent prévoir des indices (*hooks*) pour orienter « en douce » un joueur sans l'aliéner, afin de l'amener vers un but prédéfini (voir la discussion des contraintes, ci-dessous).

La tâche d'animation du concepteur est peut-être la plus difficile à réaliser, puisqu'il sera vraisemblablement absent au moment de la « partie » — *i.e.* de la réception du texte. S'il dispose de son et d'images pour rendre ses descriptions vivantes et son monde fictif plus perceptible, il doit se méfier de la perte d'intérêt que risque d'engendrer un « trop-plein » d'information (voir « La position auctoriale » plus loin). Bien que sa présence ne se fasse sentir qu'en différé, il doit tout de même « prendre le parti de l'histoire » et s'assurer que l'action qui aura lieu soit à la fois constante et dramatiquement intéressante.

Les personnages non-joueurs que contrôle le MJ trouvent leurs équivalents avec les agents cybernétiques dont peut se servir le concepteur. On fait beaucoup de cas de ces agents dont je ne nie pas les vertus, l'importance des personnages non-joueurs dans un JdR n'étant plus à démontrer. Je pense néanmoins qu'à leur accorder autant d'attention, on omet d'autres techniques de conte aussi fondamentales, telles que le soin devant être apporté à créer un environnement (*setting*) riche et détaillé et la nécessité de maîtriser le rythme narratif (*pacing*) et l'organisation dramatique de l'histoire ; autrement dit la mise en scène. Il s'agit de la possibilité de faire entendre une « voix », un style propre au concepteur. C'est ce que Joseph Bates appelle « the art of presenting worlds » (1992 , p.133).

Par ailleurs, le risque de créer des agents si performants et envahissants qu'ils « volent la scène » aux interacteurs m'apparaît bien réel. Le conseil qui veut que « le joueur soit roi » déjà formulé pour les MJ, vaut autant pour les concepteurs : « The designer must develop her or his system with the users foremost in mind, making sure that at every point there is a clear, simple and focused experience that hooks them into the welter of information presented in a multimedia system » (Friedlander, 1995, p.164).

Discuter d'arbitrage et de règles dans un contexte de nouvelles technologies pourra en étonner certains ou scandaliser les esprits les plus libertaires. Pourtant, les quelques expériences de communautés virtuelles montrent que celles qui veulent durer doivent finir par se policer si elles ne veulent pas sombrer dans l'anarchie la plus totale. L'anonymat rendu possible par le Net rend les abus plus faciles (c.f. Stone, 1995, p.113-121 ou Dibbell, 1994, p.237-261). Ainsi, qu'ils soient en réseau ou en solitaire, il est souvent utile — et parfois nécessaire — de fournir aux interacteurs des **balises** que

Brenda Laurel a nommé « contraintes ». Elles sont destinées davantage à suggérer des voies de solutions qu'à restreindre les possibilités ouvertes aux utilisateurs. Si un joueur se voit offrir un univers d'actions, le résultat risque d'en être un immobilisme contemplatif. « The temptation is to make the system so free and interactive that users have complete control at every moment. While this is a praiseworthy goal, users can often feel bewildered and overwhelmed by choices and uncertainties » (Friedlander, 1995, p.169).

Dans la mesure du possible, ces contraintes devraient être « implicites » (inférées plutôt qu'annoncées) et « intrinsèques », c'est-à-dire qu'elles devraient dépendre du contexte simulé, afin de ne pas nuire à l'illusion que l'on essaie de créer. « Constraints should be applied without shrinking our perceived range of freedom of action : Constraints should limit not what we can do, but what we are likely to think of doing » (Laurel, 1991, p.105). Si l'utilisateur se voit présenter une situation où il est prisonnier d'une pièce avec une porte et une fenêtre, il tentera sans doute de s'évader par l'une de ces issues plutôt que de traverser un des murs.

« Context is the most effective medium for establishing implicit constraints. [...] Constraints that are implicit and intrinsic to the mimetic context are least destructive of engagement and other qualities of experience, although explicit and extrinsic constraints can be successfully employed if they frame rather than intrude upon the action » (Laurel, 1991, p.105).

Laurel explique effectivement que des contraintes plus évidentes ou extrinsèques peuvent être introduites avant que l'utilisateur n'entre dans l'univers fictif. Les règles d'un jeu ou les conventions d'un genre seraient des exemples de telles contraintes déterminées à l'avance.

Si je pense que l'utilisation judicieuse de contraintes peut aider à concentrer la tension dramatique en pointant des buts à atteindre aux interacteurs, je n'en continue pas moins à rejeter les choix de réponse ou ce que j'ai appelé la « logique de la distributrice ». Pour moi, un interacteur doit être en mesure de modifier l'environnement de base de manière créative et possiblement permanente. Il doit pouvoir laisser sa marque et, quand c'est possible, sortir du cadre de base fixé par le logiciel.

De joueur à interacteur

La position d'interacteur correspond à celle du joueur de personnage (ou joueur-acteur) des jeux de rôle. Reliés par réseaux informatiques, les interacteurs inventent par leurs discussions des mondes textuels à leurs images. Comme le joueur de rôle qui incarne un personnage natif de l'univers de jeu, l'interacteur dispose d'une extension de lui-même de l'autre côté de l'écran. Un des plaisirs du jeu de rôle est précisément celui du masque et tient à la possibilité de devenir autre. « RPGs are very rarely set in an ordinary, present-day background. [...] The reason for this is obvious : Role-playing a character just like yourself in a world just like this one [ours] would be very boring » (Wallis, 1994, p.69). Dans le jeu de rôle de table ou dans le grandeur nature cependant, l'identité réelle des interlocuteurs ne peut jamais être complètement occultée. D'aucuns y verront un défaut ou encore loueront la fluidité identitaire que permet les *MUDs*. Une imposante littérature existe d'ailleurs à ce propos²³, aussi ne prendrai-je que quelques lignes pour évoquer les réserves que j'entretiens à ce sujet. Je crois, comme la plupart de ces auteurs, que l'expérience humaine est multiple et peut se fractionner en autant de personnalités

distinctes. Je pense cependant que nous avons besoin d'une identité centrale, saisissable et relativement stable sur laquelle baser notre communication avec les autres. À discuter par « identités performatives » interposées — qui, sans être complètement divorcées de nous, ne sont néanmoins toujours pas nous (Lancaster, 1995, p.22-23) — nous risquons de nous perdre. Avec Rosanne Stone, qui pourtant s'enthousiasme pour les jeux identitaires rendus possibles par les MINI, je veux rappeler que « even in the age of the technosocial subject, life is lived through bodies » (Stone, 1994, p.113).

Que les interacteurs soient reliés ou non par réseaux, dans les deux cas ils sont « both actors and audience » comme l'exprimait Gary Fine (1983, p.230). Selon la liberté que leur laissera le concepteur, ils joueront un rôle plus ou moins passif. Dans la mesure où ils jouissent d'une certaine liberté, la formule de Wieck qui voit les joueurs de *Mage* comme des « assistants-meneurs de jeu » (Wieck, 1993, p.199) pourra s'appliquer aux interacteurs. C'est à eux qu'il appartient d'exploiter toutes les ressources et les possibilités du logiciel, de les dépasser et de leur trouver de nouvelles applications imprévues par le concepteur, puis éventuellement d'en trouver les failles et les limites pour les lui communiquer, lorsque cela est possible. Si l'univers est intéressant, ils sauront « surseoir à leur doute » et s'immerger complètement dans la fiction.

Dans le même ordre d'idée, Fine (1983, p.106-114) suggère trois modes par lesquels les joueurs peuvent opposer une certaine résistance au pouvoir presque absolu du MJ. Un concepteur aurait donc avantage à prévoir ces mécanismes afin d'offrir plus de liberté aux utilisateurs et de s'assurer de leur engagement.

²³ Rheingold, Reid, Stone, Turkle et plusieurs autres. En fait, le problème est bien davantage de trouver de la littérature sur les *MUDs* et les communautés virtuelles qui ne *traite pas* ou peu de problématiques identitaires. D'où mon choix de limiter mes réflexions sur ce sujet.

Ainsi, les joueurs peuvent-ils tenter d'amadouer ou de convaincre le MJ de la validité de leur position lorsqu'elle diverge de la sienne. Voilà qui revient à insister sur la nécessité de laisser ouvert un canal pour obtenir du feed-back. En d'autres circonstances, les joueurs peuvent parfois ressentir le besoin de tricher, soit de déborder les contraintes établies. Aussi longtemps que la raison d'être du médium est la création d'une oeuvre narrative — comme dans le cas des JdR — cela pose peu de problèmes, mais requiert une grande plasticité de l'environnement. Un exemple se retrouve dans le jeu *Civilisation II* qui possède une commande « tricher » permettant d'outrepasser certaines règles et, ainsi, de donner la bombe atomique à une tribu néolithique. Enfin, en dernier recours, les joueurs peuvent vouloir quitter la partie (et en choisir une autre), ce qui sous-entend la disponibilité d'alternatives. Pourquoi ne pas prévoir certaines alternatives à même le logiciel ? La possibilité de changer certaines règles ou de personnaliser la partie peut suffire à convaincre un mécontent de rester en jeu.

Malgré les parallèles et les rapprochements possibles avec le JdR, l'interactivité narrative informatisée reste unique. Dans le JdR traditionnel, les positions de MJ et de joueurs-acteurs, de même que les pouvoirs qui leur sont rattachés, restent clairement définis et distincts. Avec les MINI, même ces assises-là disparaissent, alors que le récit (l'enjeu des négociations entre concepteur et interacteur) apparaît comme un nouveau territoire symbolique : le cyberspace.

Textualité : le plaisir du labyrinthe

L'avènement de la société de simulation dont j'ai parlé en introduction se traduit chez Rosanne Stone par ce qu'elle a appelé l'« Âge virtuel » (Stone, 1995, p.17). Pour elle, cette nouvelle époque consacrera un divorce de plus en plus grand entre corps et

esprit. Voilà qui est fort probable, mais pour moi cela est la conséquence d'une autre évolution qui m'apparaît d'autant plus cruciale. Dans la section suivante, je veux ainsi mettre l'accent sur l'apparition d'une nouvelle spatialité immatérielle, celle des mondes consensuels textuels.

Une cartographie de l'information

D'après Michael Benedikt, une certaine forme de cyberspace a toujours existé :

« [...] Like every story ever told or sung, a mental geography of sorts has existed in the living mind of every culture, a collective memory or hallucination, an agreed-upon territory of mythical figures, symbols, rules, and truths, owned and traversable by all who learned its ways, and yet free of the bounds of physical space and time. What is so galvanizing today is that technologically advanced cultures — such as those of Japan, Western Europe and North America — stand at the threshold of making that ancient space both uniquely visible and the object of interactive democracy » (Benedikt, 1991, p.3).

La production d'une quantité toujours plus grande d'information de formats extrêmement variés, de même que le recours à des modes de stockage de plus en plus efficaces ne pouvaient faire autrement qu'entraîner des problèmes dans la gestion de toutes ces données accumulées. Comment se retrouver dans une telle masse de documents ? La nécessité de produire une cartographie apparut sans doute rapidement. Au-delà de leur utilité fondamentale pour le classement, les premiers systèmes de notation des bibliothèques visaient sans doute — du moins indirectement — à établir une vue d'ensemble de la connaissance humaine connue et répertoriée.

Pour Michael Heim, la spatialisation de l'information correspond notamment au désir humain de transcender les limites du corps pour atteindre la connaissance divine, soit une vision du monde à partir d'en haut :

« On the path of life, a finite being cannot see clearly the things that remain behind on the path nor the things that are going to happen after the next step. A divine mind, on the contrary, oversees the whole path. God sees all the trails below, inspecting at a single glance every step traveled, what has happened and even what will happen on all possible paths below. God views things from the perspective of the mountain top of eternity » (Heim, 1994, p.69).

Le cyberspace est-il la réponse au besoin de cartographier la connaissance humaine ?

Heim le croit : « What better way, then, to emulate God's knowledge than to generate a virtual world constituted by bits of information ? »

Virtualité et cyberspace

D'abord une mise au point : contrairement à Stone et à bien d'autres, je n'aime pas parler d'Âge ou de mondes « virtuels » (bien que j'aie eu à le faire dans ce mémoire). La virtualité est un autre de ces concepts à la mode qui me met mal à l'aise. « Virtuel » se veut d'abord un terme philosophique au sens si large qu'il a pu être employé dans n'importe quel contexte. En effet, à la base, virtuel signifie « qui n'est qu'en puissance, qui est à l'état de simple possibilité dans un être réel, ou qui a en soi toutes les conditions essentielles à sa réalisation » (*Le Petit Robert*, 1991, p.2099). Depuis le XVIII^{ème} siècle, le mot a pris des significations scientifiques (en optique, physique atomique), mais surtout, plus récemment, techniques (systèmes informatiques immersifs) tellement précises qu'elles en sont contraignantes et donc souvent malmenées dans l'utilisation populaire qui en est faite.

« [The word 'virtual'] has come a long way from its original use as the adjectival form of 'virtue', in the days when virtue itself meant to have the power of God. Echoes of that early meaning, however, survive in the excitable claims of virtual realists to have the power to create their own worlds. And it is appropriate that the amount of divine significance, because the computing concept of 'virtual' is much more than a matter of mere technology. It means something that goes to the scientific heart of reality » (Woolley, 1992, p.60).

C'est justement lorsqu'on adjoint à « virtuel » le mot « réalité », son antonyme, que l'on ouvre la porte à certains excès de langage. Ainsi, Elizabeth Reid admet-elle les limites techniques de l'expression « réalité virtuelle » (« technically speaking, the term 'virtual reality' is most commonly used to refer to systems that offer users visual, auditory and tactile information about an environment which exists as data in a computer system rather than as physical objects and locations » [Reid, 1994, p.4]), mais choisit de les déborder largement :

« I do not wish to talk about cyberspace or virtual reality as technological constructions but as cultural constructs. In common with Howard Rheingold, I do not see virtual reality as a set of technologies, but as an experience. (1992, p.46). More than that, I believe that it is primarily an imaginative rather than a sensory experience. I wish to shift the focus of attention away from the gadgets used to represent a virtual world, and concentrate on the nature of the user's experience of such worlds. I contend that technical definitions of VR beg the question of what it is about such systems that sustains the illusion of reality in the mind of the user. A list of technical components does not explain why it is that users are prepared to accept a simulated world as a valid site for emotional and social response » (Reid, 1994, p.4).

Ce glissement sémantique de la « virtualité technique » à la « virtualité expérimentée » me semble trop important pour que soit conservé le même terme.

Personnellement, je préfère l'expression « cyberspace » qui me sied mieux. Le fait qu'elle ait été consacrée par un auteur de science-fiction (Gibson, 1984) n'est d'ailleurs pas pour me déplaire... Cette origine, associée à l'immatérialité même de ce « lieu » abstrait, autant qu'à son utilisation principalement par des jeunes, confèrent un

caractère mythologique au médium « cyberspace » (Benedikt, 1994, p.7). Voilà une conception qui me semble plus exacte des « endroits » dont on parle, sans la technicité implicite à l'expression « réalité virtuelle » : un espace imaginaire comme immense terrain de jeu et d'expérimentation collectif. Le préfixe « cyber- » devant le mot espace vient d'ailleurs du grec *kubernân* qui signifie « piloter, diriger » et ultimement « gouverner ». Un espace fait d'information gouvernable, donc que l'on peut gérer, mais surtout un espace où l'on peut naviguer ou un *espace que l'on peut piloter*. Se dirige-t-on dans le cyberspace ou est-ce le cyberspace que l'on dirige ? Cette dernière ambiguïté me semble assez productive pour la laisser en suspens.

Faible « séquentialité » du texte interactif

L'autre raison majeure qui explique probablement la spatialisation de l'information pour plusieurs MINI, c'est la « non linéarité » des oeuvres interactives. Grâce à la **numérisation**, qui permet de segmenter l'information à volonté, il devient possible au lecteur d'assembler les éléments d'un texte de la manière et dans l'ordre qui lui conviennent. Ainsi, la structure linéaire unique de l'auteur se trouve-t-elle remplacée par des structures multiples, réactualisées à chaque lecture :

« Whereas analogue recording of sound and visual information requires serial, linear processing, digital technology removes the need for sequence by permitting one to go directly to a particular bit of information. [...] Digitilization [...] has the potential to prevent, block, and bypass linearity and binarity, which it replaces with multiplicity, true reader activity and activation, and branching through networks » (Landow, 1992, p.21).

Sans la « séquentialité » qui était à la base de l'organisation du récit traditionnel, seuls les choix du lecteur donnent une direction à l'oeuvre. Pour George Landow, qui étudie l'hypertexte (et dont les explications peuvent aussi s'appliquer aux oeuvres multimédias),

de telles productions interactives peuvent donc théoriquement ne pas avoir de « centre » définitif :

« One of the fundamental characteristics of hypertext is that it is composed of bodies of linked texts that have no primary axis of organization. In other words, the metatext or document set - the entity that describes what in print technology is the book, work, or single text - has no center. Although this absence of a center can create problems for the reader and the writer, it also means that anyone who uses hypertext makes his or her own interests the de facto organizing principle (or center) for the investigation at the moment » (Landow, 1992, p.12).

Pour préciser cette idée de l'absence de centre, Landow fait intervenir Jacques Derrida, philosophe post-structuraliste qui a toujours refusé de voir des limites aux oeuvres, insistant pour qu'on les lise en tenant compte de leurs réseaux d'intertextualité :

« I didn't say that there was no center, that we could get along without the center. I believe that the center is a function, not a being - a reality, but a function. And this function is absolutely indispensable » (Derrida, p.271 ; cité dans Landow, 1992, p.13).

Dans l'esprit de notre analogie territoriale, on peut affirmer qu'une carte n'a pour centre que l'endroit où l'on se trouve. À partir de ces coordonnées, et des données que procure la carte sur un éventail de destinations, il nous est possible de planifier un trajet. À chaque fois que l'on consulte de nouveau la carte, notre position — donc le centre — a changé. Nous verrons que le lecteur devient responsable d'être ce centre amovible à l'intérieur du texte.

Le texte comme labyrinthe

Cette absence de centre fixe accompagnée de cette liberté du lecteur à l'intérieur du texte peuvent suggérer une autre explication à la spatialisation de l'information. Il semble que la métaphore de la carte géographique soit encore la meilleure façon de représenter des événements et des informations dont l'ordre logique définitif ne sera

fourni que par les décisions de l'interacteur ou du joueur au moment de la réception. J'ai proposé au cours de ce mémoire plusieurs filiations et avenues de rapprochement entre JdR et MINI. S'il n'y avait qu'un seul lien à faire entre les deux activités, le choix de la métaphore de la carte en guise de texte serait au premier rang. Dans les deux cas, en effet, le parcours préalable n'est pas connu, mais les points d'intérêts (*landmarks*²⁴) susceptibles d'être visités le sont, doivent être identifiés comme tels et mis en rapport les uns avec les autres. Comme le plan du donjon permet au MJ de suivre la progression des personnages-joueurs à travers les corridors, pièces, pièges, créatures et trésors, l'organigramme informatique permet au programmeur d'avoir une vue d'ensemble des réponses possibles du système aux diverses entrées des utilisateurs.

Ainsi, pour présenter la « non linéarité » des textes interactifs informatisés, Janet Murray parle de ce qu'elle appelle « les plaisirs du labyrinthe ». Pour Murray, au moins deux types de labyrinthe existent, chacun procurant un plaisir distinct : le labyrinthe « cohérent » (comme celui de Thésée) et la toile d'araignée — qui correspondrait davantage au concept de « réseau » tel que formulé par Pagels²⁵. Les labyrinthes du type cohérent ont une solution unique, une route qui y entre et qui en sort. « [...] The pleasure is in solving them. in learning the secret » (Murray, 1995, p.137). De leur côté, les structures « en toile » ne privilégient pas un itinéraire particulier, « the pleasure here is not in solving but in dwelling in a seemingly inexhaustible resonant environment, luxuriating

²⁴ Pour être conséquent avec la métaphore spatiale, je préférerais parler de *landmarks* ou « points d'intérêts » — qui peuvent être aussi bien graphiques, sonores ou vidéos que textuels — plutôt que d'« hyperliens » ou de « *lexias* ».

²⁵ « According to [Heinz] Pagels, "a network has no 'top' or 'bottom'. Rather it has a plurality of connections that increase the possible interactions between the components of the network. There is no central executive authority that oversees the system." » (Landow, 1992, p.25)

in a prolonged state of enticement and disorientation » (idem, p.137). C'est ce que Murray décrit aussi comme « the pleasure of immersion, or moving through a wholly realized, enticing, other world; the rapturous pleasures of the labyrinth, the delight in purposefully getting lost in a space that folds back upon itself. » (idem, p.141).

Si l'on accepte d'envisager le texte interactif comme un territoire, pourquoi ne pas pousser l'analogie plus loin et proposer l'Aventure ou le Monde (dans leur sens rôlistes) comme modèles pour comprendre les limites de la navigation dans un texte interactif? Rappelons que le Monde est un univers de fiction cohérent où les joueurs se meuvent à loisir tandis que l'Aventure (ou scénario) consiste en une série de rencontres et d'événements préétablis, dans un environnement plus limité (c.f. page 70). Dans les deux cas, nous trouvons pour le navigateur des territoires à explorer, des ressources à gérer, des stratégies à développer afin de découvrir un certain nombre de trésors (connaissances). Cependant, un système interactif basé sur le modèle de l'Aventure comportera davantage de *contraintes* que le Monde, alors que celui-ci nécessitera beaucoup plus d'informations et, par conséquent, une plus large base de données.

Les limites floues de l'oeuvre interactive

Une faible « séquentialité » signifie aussi la remise en question de conventions narratives aussi élémentaires que la présence obligatoire d'un début et d'une fin à l'histoire. « The concepts (and experiences) of beginning and ending imply linearity. What happens to them in a form of textuality not governed chiefly by linearity ? » (Landow, 1992, p.53) Dans son livre, Landow s'interroge longuement sur ce peu d'organisation séquentielle du récit « non linéaire ». À la suite de Derrida, il présente l'hypertexte comme une entité ouverte, dont il apprécie l'absence de limite :

« Hypertext thus creates an open-bordered text, a text that cannot shut out other texts and therefore embodies the Derridean text in which blur “all those boundaries that form the running border of what used to be called a text, of what we once thought this word could indentify, i.e. the supposed end and beginning of a work, the unity of a corpus, the title, the margins, the signatures, the referential realm outside the frame, and so forth.” Hypertext therefore undergoes what Derrida describes as “sort of overrun [*débordement*] that spoils all these boundaries and divisions” (« Living On », p.83, cité dans Landow, 1992, p.61).

On peut cependant s’interroger à savoir si le commencement et la fin d’un texte, une fois compris et acceptés comme fonctions aux mêmes titres que le centre, n’en sont pas moins utiles. Voilà pourquoi nous allons maintenant examiner ce qu’il advient de ces fonctions suite à l’introduction de l’interactivité.

Problème d’ouverture

Face à l’écrasante quantité de données fournies par un document hypertexte, un sentiment d’impuissance et de désorientation peut rapidement envahir le lecteur (Oren et al., 1990, p.367). On a déjà insisté sur l’importance de fournir une carte au lecteur afin que celui-ci puisse se diriger dans les méandres d’information. Cependant, un plan ne pourra jamais faire office de commencement. Landow réfléchit à la valeur de la fonction « début » en ces termes :

« [...] What happens when a work offers many “main” entrances — in fact, offers as many entrances as there are linked passages by means of which one can arrive at the individual lexia (which, from one perspective, becomes equivalent to a work)? [Edward] Said provides materials for an answer when he argues that a “‘beginning’ is designated in order to indicate, clarify, or define a later time, place, or action. In short, the designation of a consequent intention”. In Said’s terms, therefore, even atomized text can make a beginning when the link site, or point of departure, assumes the role of the beginning of a chain or path. According to Said, “we see that the beginning is the first point (in time, space, or action) of an accomplishment or process that has duration and meaning. *The beginning, then, is the first step in the intentional production of meaning.*” » (Landow, 1992, p.58).

Comme dans le jeu et dans la structure d'une intrigue, c'est d'un manque ou d'un déséquilibre que naît l'action. C'est également un manque d'information qui crée une dissonance cognitive suffisante chez le lecteur pour générer un sentiment de suspense et l'entraîner à lire plus avant. Afin de susciter l'intérêt (et d'augmenter l'engagement...), il importe donc que ce manque, l'**enjeu**, soit rapidement annoncé.

D'autre part, pour suivre l'idée du plaisir « immersif » annoncé par Murray, il importe de laisser au lecteur le temps de vivre cette immersion. Le « début » d'un texte pourrait donc être cet environnement mitoyen où il est possible de domestiquer peu à peu les conventions de l'univers et de s'informer sur les « moeurs locales » et les périls à venir. Il s'agit de fournir au lecteur un lieu commun ou un espace central d'où il pourra commencer son investigation. Dans les jeux de rôle à thématique médiévale-fantastique, c'est souvent la taverne locale qui remplit cette fonction. Il est facile d'y justifier la présence de tous les personnages-joueurs aventuriers, des mécènes qui veulent les recruter et il y circule assez de rumeurs pour inspirer de nombreuses quêtes. Dans Cyberion City, une communauté *MUD* sur MicroMUSE, la station de téléportation fournit un autre exemple de lieu central. Des babillards et un comité d'accueil permettent au néophyte de commencer son exploration du nouvel environnement (Rheingold, 1993, 156-159). De même, Landow mentionne que la plupart des auteurs d'hypertexte choisissent un *lexia* d'entrée (« labeled something like « start here... » [Landow, 1992, p.109]) qui sert de page titre, d'introduction et de paragraphe d'ouverture. L'objectif est le même :

« [A] reason for using the “start here” approach appears in some writers’ obvious reluctance to disorient readers upon their initial contact with a narrative, and some writers also believe that hypertextual fiction should necessarily change our experience of the middle but not the beginnings of narrative fiction » (Landow, 1992, p.110).

Problème de la clôture

Le corollaire de l'apologie de l'ouverture du texte, à laquelle se livre Landow, est sa critique de la notion de « fin ». Toujours à partir de Derrida, Landow célèbre le fait que l'oeuvre hypertexte ne soit jamais finie, mais qu'elle donne plutôt accès à un réseau d'autres oeuvres. On comprendra que la fonction de « clôture » trouve peu de valeur à ses yeux.

«[...] Conventional notions of completion and finished product do not apply to hypertext, whose essential novelty makes difficult defining and describing it in older terms, since they derive from another educational and informational technology and have hidden assumptions inappropriate to hypertext. [...] As Derrida recognizes, a form of textuality that goes beyond print "forces us to extend [...] the dominant notion of a 'text,'" so that it "is henceforth no longer a finished corpus of writing, some content enclosed in a book or its margins but a differential network, a fabric of traces referring endlessly to something other than itself, to other differential traces" » (Landow, 1992, p.59).

Pour Landow, en fait, la fin de l'acte de lecture est laissé à la responsabilité du lecteur.

Pour lui, « one reaches points at which one's initial cognitive dissonance or puzzlement disappears, and one seems satisfied » (Landow, 1992, p.113). Il propose cette solution de l'auteur d'hypertexte Michael Joyce :

« “[...] When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading ends.” In other words, Joyce makes the responsibility for closure, for stopping, entirely the reader's. When the reader has had enough and decides to stop reading, why then the story is over » (Joyce, cité dans Landow, 1992, p.113).

À mon avis, cela n'est pas suffisant. Un jeu peut se terminer quand on en a assez de jouer, quand on en a épuisé toutes les possibilités, mais est-ce alors par satisfaction ou par lassitude ? Est-ce que le manque initial, la dissonance cognitive, est vraiment comblé lorsque l'on abandonne un texte ouvert sans conclusion ? Ou n'est-ce pas alors plutôt l'intérêt suscité par ce manque qui s'étirole et meurt ?

Dans toutes considérations sur la clôture dans les MINI, il est nécessaire de prendre en compte l'élasticité du temps de lecture d'un texte interactif. En effet, si une production multimédia se base sur un script comme pour une émission de télévision, contrairement à cette dernière le temps d'une « séance » multimédia variera selon la lecture personnalisée qu'en fera l'interacteur. « With the introduction of interactivity, a multimedia production is as long as it is viewed and each viewer selects individual viewing times » (Redmond et Sweeney, 1995, p.96).

Parce que le texte peut s'étirer indéfiniment, une certaine difficulté à conserver l'intensité du plaisir devient inhérente au médium. Il semblerait effectivement que dans un contexte de loisir immersif, une durée prédéterminée aide à concentrer le plaisir.

« As an element of play, the reference to time help to create that sense of separateness that play usually requires. Rather than losing track of time, Slocum [a sailor writing about his three-years round-the-world trip] is aware that his fun will eventually come to an end. Like children at recess who have an heightened sense of pleasure knowing the bell will ring any minute, Slocum played with time, extending his cruise when he felt like it, but without abandoning his ultimate goal » (Mergen, 1986, p.106).

Néanmoins, Landow plaide bien sa cause et ouvre une piste de réflexion fertile lorsqu'il rappelle que la littérature récente (et, j'ajouterai, les autres formes de représentations) du vingtième siècle nous a habitué aux fins *in media res* (Landow, 1992, p.112) ou abruptes (par exemple, dans plusieurs nouvelles de Stephen King ou dans les émissions de la populaire télésérie *The X-Files*). Pour moi, il ne s'agit néanmoins que d'un témoignage sur le fait que la notion de « fin » peut se transformer et non du fait qu'elle devient facultative.

En tant que MJ, j'ai connu à maintes reprises la frustration d'une campagne de JdR qui ne pouvait se continuer ou se terminer pour toutes sortes de raisons. Les joueurs

semblent également toujours déçus de ces parties laissées en suspens. Le livre de règles de *Mage* conseille d'ailleurs aux MJ de ne pas négliger la fin de leurs chroniques :

« No story is complete without a resolution. [...] A chronicle must reach some resolution as well. In the ideal chronicle, the resolution comes when the meaning behind the series of stories is crystal clear. Not every chronicle reach that apex, or has to, for that matter, but completion brings a sense of accomplishment and satisfaction » (Brucato, 1995, p.155).

C'est là où la double nature du JdR — et selon moi des MIN' — , à la fois ludique et narrative, nous rattrape. Si on peut laisser un jeu en plan, un récit s'abandonne plus difficilement. Le contrat narratif n'est pas rempli. Un manque quasiment comblé ne l'est toujours pas, et le peu qui reste suffit à ce qu'il soit ressenti avec violence. On aura beau apaiser une partie de la soif d'une personne, elle reste pourtant assoiffée tant qu'elle n'a pas bu tout son soûl.

L'état de manque doit être résolu afin d'obtenir la clôture. Le lecteur doit éprouver une satisfaction cognitive couplée d'une vision d'ensemble sur son parcours. « Whether spatially or temporally perceived, a structure appears 'closed' when it is experienced as integral : coherent, complete, and stable » (Barbara Herrnstein Smith, citée dans Landow, 1992, p.112). Dans un autre contexte, parlant du rapport à l'identité, Rosanne Stone bute sur ce qu'elle nomme « a drive for closure, which is one of Western culture's most important ways of making meaning » (Stone, 1995, p.29). Une conclusion permet de donner sens à une expérience a priori chaotique :

« [A] conclusion "gives the story an 'end point', which, in turn, furnishes the point of view from which the story can be perceived as forming a whole". In other words, to understand a story requires first to comprehending "how and why the successive episodes led to this conclusion, which, far from being foreseeable, must be finally acceptable, as congruent with the episodes brought together by the story" » (Ricoeur, cité par Landow, 1992, p.110).

Réalité et Clôture ?

Dans certains cas, cependant, les problèmes de clôture sont plus graves. Comme pour le cas des JdR, il devient facile de se complaire dans ces mondes fictifs. Pour Bateson, le cadre ludique marque une évolution dans la communication humaine parce qu'il permet de méprendre volontairement la carte pour le territoire, sans toutefois perdre de vue qu'il ne s'agit que d'une carte (Bateson, 1972, p.185). Bien sûr, Bateson donnait cet exemple allégoriquement, mais, dans le cas des MINI, l'allégorie peut s'appliquer beaucoup plus directement. Nous traiterons en conclusion des dangers que comporte notre fascination pour le cyberspace. Mais il ne s'agit là que d'une facette de la question, puisque l'envers de la médaille, ce sont des possibilités d'emprise²⁶ (*empowerment*) sans égales pour le lecteur mis devant des choix face auxquels il doit se positionner.

« Linear fiction has struggled to represent this basic human sense of choice and foreclosure of possibility, but computer fiction will be able to address it with a concreteness not possible before, by allowing writers to construct many alternate lives for their characters and allowing readers (or interactors, who are both readers and protagonists) to traverse these realities, enacting choices, suffering happenstance, experiencing the finiteness of life and the infinity of imagination anew » (Murray, 1995, p.138).

L'interacteur dispose d'un pouvoir qui lui est propre, qui s'accompagne forcément de responsabilités accrues. Nous verrons bientôt que l'expérience de la lecture se transforme en navigation. L'interacteur doit donc développer comme expertise l'art de savoir se diriger dans le récit. Il devra aguerrir son esprit critique afin de mieux séparer le vrai du faux. Tout comme l'aventurier qui devra apprendre à distinguer les planchers solides des trappes, à découvrir les portes secrètes et à démasquer les illusions.

²⁶ La traduction de *empowerment* par « emprise » provient de Monique Massé, psychologue rattachée à l'UQAM. (Source : *Termium*, base de données cédérom, Office de la langue française).

La position lectoriale (ou « interactoriale ») : le pouvoir du nomade

La participation

Il peut sembler redondant de rappeler que la fin première d'un médium interactif, qu'il soit informatisé ou non, reste d'abord et avant tout la participation de l'utilisateur. Si Umberto Eco souligne qu'un texte écrit traditionnel « veut que quelqu'un l'aide à fonctionner » (Eco, 1985, p.64), on peut de la même manière affirmer qu'un récit interactif nécessite un interacteur pour l'activer.

En consommant le texte, le lecteur l'anime, lui donne vie. Si c'est le cas pour tous les textes (puisque un lecteur potentiel y est toujours postulé), c'est particulièrement vrai dans le cas de l'hypertexte et des autres MINI, alors que c'est l'utilisateur qui donne sa structure même à l'oeuvre interactive :

« [...] As J. Hillis Miller points out, we cannot help ourselves : we must create meaning as we read. [...] According to Miller, reading is always “a kind of writing or rewriting that is an act of *prosopopoeia*, like Pygmalion giving life to the statue”. This construction of a evanescent entity or wholeness always occurs in reading, but in reading hypertext it takes the additional form of constructing, however provisionally, one's own text out of fragments, out of separate lexias » (Landow, 1992, p.115).

Ce concept de prosopopée employé par Miller mérite une attention spéciale :

« The term *prosopopoeia*, Miller explains, describes “the ascription to entities that are not really alive first of a name, then of a face, and finally, in a return to language, of a voice. The entity I have personified is given the power to respond to the name I invoke, to speak in answer to my speech. Another way to put this would be to say that though my *prosopopoeia* is a fact of language, a member of the family of tropes, this tends to be hidden because the trope is posited a priori” » (Landow, 1992, p.215).

C'est sans doute à une telle prosopopée que furent confrontés les responsables du projet *Guides* de l'Advanced Technology Group de chez Apple. La fonction des *Guides* était de fournir une aide à la navigation dans une base de données sur l'histoire

américaine. Afin d'éviter que les utilisateurs ne soient dépassés par une trop grande quantité d'informations, Oren et son groupe imaginèrent des personnages d'époques pouvant suggérer de nouveaux sujets de recherche après la lecture d'une entrée. Ces personnages font ainsi office d'« agents de voyage » pour la base de données. Chaque guide est spécialisé dans un champ de compétences et d'intérêts qui lui est propre. Par exemple, le mineur suggérera notamment des entrées comme « La ruée vers l'or », « Les villes fantômes » et « Les *Forty-niners* ». Parmi les autres guides, on compte un amérindien, un esclave, un professeur, un éclaireur, un diplomate, un capitaine de navire, un auteur et une colonisatrice. Cependant, les concepteurs remarquèrent que les utilisateurs attribuaient des caractéristiques additionnelles aux guides :

« One question commonly asked was, “Why did the guide bring me to this article?” Users wanted to know each guide’s “life story” and how it related to the choices that were being made. Often, they also tried to identify the guide with a particular character.

« [...] Users also anticipated that each guide’s point of view would be embodied in the content. They expected the guide to do more than just point out interesting items. For instance, the slave guide brought a user to the Andrew Jackson article, and he specifically wanted to know : “Am I now seeing this from the slave’s point of view, and would I, in fact, see a different part of the article if the Indian had brought me here?” Though the role we had assigned the guides was navigation only, users wanted them to deliver content as well » (Oren et al., 1990, p.372).

C'est un phénomène souvent constaté depuis, les utilisateurs prêtent une certaine forme de vie aux guides. Face à l'autonomie limitée de la machine, l'être humain a tendance à l'« anthropomorphiser ». Sherry Turkle pose bien le problème :

« [...] The computer stands on the margins. It is a mind that is not yet a mind. It is inanimate yet interactive. It does not think, yet neither is it external to thought. It is an object, ultimately a mechanism, but it behaves, interacts and seems in a certain sense to know. It confronts us with an uneasy sense of kinship. After all, we too behave, interact, and seem to know, yet ultimately are made of matter and programmed DNA. We think we can think. But can *it* think? Could it have the capacity to feel? Could it ever be said to be alive?

« [...] The computer is an evocative object that causes old boundaries to be renegotiated » (Turkle, 1995, p.22).

Si la lecture d'un texte l'active et le rend opérant, qu'en est-il de la lecture d'un texte dynamique qui possède ses propres « mouvements » internes ? Le phénomène de prosopopée n'en est-il pas renforcé ?

Une des conclusions les plus intéressantes à laquelle arrivent les concepteurs de *Guides* reste le fait que l'interface même peut véhiculer un certain contenu. En décidant de faire des guides des personnages d'époques plutôt que des experts contemporains extérieurs au sujet (Oren et al., 1990, p.368 ; 371), on venait, me semble-t-il de franchir un pas important. Faire du guide une partie intégrante de l'environnement, c'est lui conférer un statut d'« indigène », naturellement expert dans l'univers à explorer. Cela met en confiance l'utilisateur jumelé avec le guide.

Je propose de généraliser ce genre d'interface-personnage, où le guide sert d'extension de l'utilisateur dans l'univers simulé. Le personnage pourra véhiculer un certain contenu et permettre ainsi à l'interacteur d'expérimenter des points de vue uniques, possiblement différents des siens.

Le lecteur comme explorateur

À la suite de Landow, je conçois la position lectoriale comme un texte transformable (Landow, 1992, p.72). Cette position peut donc être conceptualisée comme un outil de recherche volontairement biaisé dans certaines directions, un « guide » avec ses propres présuppositions, connues et acceptées : « Deleuze's formulation is that knowledge, insofar as it is intelligible, is apprehensible in terms of *nomadic centers*,

provisional structures that are never permanent, always straying from one set of information to another » (Landow, 1992, p.77).

Selon moi, ces centres nomades de savoir gagneraient à être ainsi « anthropomorphisés », à prendre apparence humaine. Ils pourraient se présenter comme une galerie de personnages qui seraient autant de points de vue interchangeables. À partir de l'expérience de *Guides*, je propose de laisser l'utilisateur créer et personnaliser, puis éventuellement « stocker » ses guides de recherches. La création d'un personnage/point de vue offre par ailleurs une nouvelle façon de régler le problème, évoqué précédemment, de l'absence de « début » aux textes « non linéaires ». En gros, il s'agit d'envisager le personnage comme un outil de lecture adaptable que l'utilisateur « taille sur mesure », selon l'information à appréhender. Je me distance donc volontairement d'avec la conception traditionnelle d'agents intelligents comme aides à la lecture :

« Guides are related to agents in that they can alter the user's course through the data, and, in the video version [of the Guides project], offer alternate views of the content through the stories they tell. It should be noted that these alternate views are "canned" additions to the database, rather than intelligent reformulations of the content. Guides are a simple form of agents who assume the role of storytellers, and their success is to be measured not by the stringent requirements of full-blown intelligent agents, but against the softer criteria of plausibility and suspension of disbelief » (Oren et al., 1990, p.381).

Je préfère cette conception du rôle de l'agent comme une marionnette que l'on anime au besoin — un personnage de JdR finalement — à celle d'agents-machines autonomes qui effectueraient un certain nombre de tâches complexes, sans que l'utilisateur n'en soit informé. Un agent trop « entreprenant », à mon avis, priverait l'utilisateur de la possibilité et du plaisir d'exercer son sens critique, et donc d'un meilleur contrôle sur sa lecture.

L'emprise (empowerment)

Suivant l'analogie du centre nomade de savoir, les pouvoirs/plaisirs qui sont associés à la position lectoriale peuvent s'apparenter à ceux du voyageur. L'interactivité fournit de nombreuses sources d'emprise à l'utilisateur. Nous nous attarderons à quatre d'entre elles : la découverte que procure l'immersion dans un nouveau monde, la chance d'exercer une certaine liberté de choix, la possibilité de faire valoir son sens critique et enfin celle de transformer le texte, ce qui permet de prendre part à l'acte créatif.

J'ai déjà évoqué, à partir de Janet Murray, le plaisir de l'immersion. Outre la fascination qu'engendre le mystère d'un univers inconnu, avoir à sa disposition un monde simulé comme terrain de jeu ne manque pas d'attraits. Il faut marquer l'importance d'aborder la nouvelle lecture, la navigation, comme un jeu. Un changement de cadre devient donc nécessaire. À l'intérieur du cyberspace, l'expérimentation ludique est la bienvenue :

« If you ask for help, The Playroom [among the most popular piece of software for the pre-school set] offers an instruction that is one sentence long : "Just move the cursor to any object, click on it, explore and have fun". During the same week that my daughter learned to click in the Playroom, a colleague gave me my first lesson on how to use the World Wide Web [...]. Her instructions were almost identical to those I had just read to my daughter : "Just move the cursor to any underlined word or phrase, click on it, and explore, and have fun". [...] Children and adults are united in the actions they take in the virtual worlds » (Turkle, 1995, p.20).

Pour qu'il puisse expérimenter à loisir, l'interacteur doit sentir qu'il dispose du droit à l'erreur et donc de la possibilité de revenir en arrière et de recommencer. C'est, en d'autres mots, le facteur de réversibilité si cher à Brenda Laurel (1991, p.115). La prise de décision sera d'autant plus intéressante si elle demeure réversible ou modifiable. Cette plasticité permet bien sûr la seconde chance (ou plus), mais surtout elle permet de jouer

avec diverses éventualités possibles, ce que Laurel a judicieusement appelé des « what-if scenarios » (Laurel, 1991, p.114). Landow l'évoque aussi :

« [...] Hypertext systems must always contain both bidirectional links and efficient navigational devices; otherwise developers can destroy the educational value of hypertext with instructional systems that alienate and disorient readers by forcing them down a predetermined path as if they were rats in a maze » (Landow, 1992, p.178).

Mais ce qui importe d'abord à Landow c'est la liberté que confère l'interactivité.

« Reader-controlled texts permit students to choose their own way » (Landow, 1992, p.177-178). Comme le nomade choisit sa route, l'utilisateur de MINI organise son parcours à sa guise.

« In a hypertext narrative, it is the author who provides multiple possibilities, by means of which the readers themselves construct temporal succession and choose characterization — though, to be sure, readers will take leaps, as we do in life, on the basis of inadequate or even completely inaccurate information » (Landow, 1992, p.114).

Une plus grande liberté implique forcément davantage de risques. Il arrive donc que des choix doivent être faits sans que tous les renseignements utiles ne soient disponibles. Il incombe alors au voyageur de rester prudent pour éviter les dangers que recèle la route. Pour l'utilisateur, cela signifie développer son sens critique.

« A second feature of hypertext that has crucial political implications appears in the sheer quantity of information the reader encounters, since that quantity simultaneously protects readers against constraint and requires them to read actively, to make choices » (Landow, 1992, p.178).

L'interacteur doit ainsi agir comme un filtre, mais il doit également réutiliser l'information qu'il a obtenu. Marianne Ackermann, professeure associée au Medialab, se plaint du fait que « l'intelligence devient synonyme de traitement ou gestion de l'information et une personne intelligente devient une bonne, un bon gestionnaire »

(Ackermann, 1994, p.40). Pour elle, la fin ultime du voyage de l'interacteur, c'est la production de nouveau savoir.

« [...] Nous imaginons tenir le savoir parce que nous naviguons, collectionnons et aiguillons. Nous oublions que la signification émerge de l'acte créateur lui-même. [...] En effet, l'information dont on dispose n'a de sens que dans la mesure où on peut l'incorporer dans un projet personnel. [...] C'est dans la mesure où nous devenons nous-mêmes des auteurs et des concepteurs que nous apprenons à mieux lire et à apprécier les textes et artefacts produits par d'autres » (Ackermann, 1994, p.41).

Comme l'explorateur laisse sa trace sur le territoire qu'il traverse, l'interacteur peut affecter l'environnement textuel dans lequel il baigne. Friedlander conseille aux concepteurs de multimédia de profiter de cette caractéristique du médium et de laisser place à l'expression des utilisateurs :

« Give users the power to intervene, improve, alter the experience. We can allow users not only to produce something, but to add to or alter the initial program. To leave your mark on a computer is a wondrous thing! The more power the users have to make the information their own, the more powerfully they will be drawn to the interaction » (Friedlander, 1995, p.165).

Cette attraction qu'exercent tous les MINI est due selon moi à l'immédiateté d'action que permet l'effectivité du discours en situation d'interactivité. Comme dans le JdR, l'action souhaitée dans un médium interactif devient immédiatement effective dans le monde textuel, alors qu'elle prendrait beaucoup plus de temps à se concrétiser dans la vie réelle. C'est ce que j'appellerai, à l'instar de Robert Coover, la « lecture active ». Il va sans dire qu'il s'agit ici d'une nouvelle version de ce vieux principe :

« [...] Readers [according to Robert Coover] can become reader-authors not only by choosing their paths through the text but also by reading more actively, by which he means they "may even interfere with the story, introduce new elements, new narrative strategies, open new paths, interact with characters, even with the author. Or authors." » (Coover, cité dans Landow, 1992, p.105).

Lorsque la lecture devient ainsi vraiment active, l'ouverture du médium interactif a pour effet de changer l'équilibre politique du texte. La souveraineté du point de vue auctoriale est donc sérieusement remise en cause, puisque la capacité d'intervention des interacteurs permet à de nombreuses voix de se faire entendre pour commenter ou critiquer le texte. Le centre et l'objet imposés par l'auteur se trouvent donc constamment resitués à chaque lecture :

« A third liberating and empowering quality of hypertext appears in the fact that the reader also writes and links, for this power, which removes much of the gap in conventional status relations between reader and author, permits readers to read actively in an even more powerful way — by annotating documents, arguing with them, leaving their own traces. As long as any reader has the power to enter the system and leave his or her mark, neither the tyranny of the center nor that of the majority can impose itself. The very open-endedness of the text also promotes empowering the reader » (Landow, 1992, p.178).

En somme, le véritable pouvoir de l'interacteur ne se limite pas à choisir un chemin, mais bien à affecter les événements, à transformer le labyrinthe selon ses besoins, comme le signale Janet Murray (« [...] to restructure the labyrinth itself instead of merely choosing a path through it » [1995, p.142]).

Il est certain qu'une telle intervention du lecteur dans ce qui était la chasse gardée de l'auteur ne peut que changer la notion de paternité de l'oeuvre telle que nous la connaissons aujourd'hui. Alors que le lecteur contrôle le texte et le modifie, on est en droit de se demander si la position d'auteur n'est pas appelée à disparaître :

« [...] The figure of the hypertext author approaches, even if it does not entirely merge with, that of the reader; the functions of reader and writer becomes more deeply entwined with each other than ever before. The transformation and near merging of roles is but the latest stage in the convergence of what had once been two very different activities. [...] Hypertext, which creates an active, even intrusive reader, carries this convergence of activities one step closer to completion; but in so doing, it infringes upon the power of the writer, removing some of it and granting it to the reader » (Landow, 1992, p.71).

Nous verrons dans la section qui suit que le passage d'auteur à concepteur doit s'accompagner d'un glissement dans la manière d'aborder le lecteur. Le concepteur dispose encore d'un certain pouvoir, mais c'est d'abord celui de rendre l'expérience de l'oeuvre la plus attrayante possible.

La position auctoriale : le pouvoir ; de l'autorité à la séduction

« The problem for anyone who yearns to retain older conceptions of authorship or of the author function lies in the fact that radical changes in textuality produce radical changes in the author figure derived from that textuality. Lack of textual autonomy, like lack of textual centeredness, immediately reverberates through conceptions of authorship as well. Similarly, the unboundedness of new textuality disperses the author as well. [...] There's more than one way to kill an author. One can destroy (what we mean by) the author, which includes the notion of sole authorship, by removing the autonomy of text. One can also achieve the same end by de-centering text or by transforming text into a network. Finally, one can remove limits on textuality, permitting it to expand[...] » (Landow, 1992, p.74).

Cette paternité partagée de l'oeuvre décrite dans la section précédente peut inquiéter ou emballer. Selon le mot de Landow, l'interactivité narrative « tuera »-t-elle l'auteur ? Contrairement à ce que pourraient en penser certains apologistes des MINI, une relation totalement égalitaire entre concepteurs et interacteurs ne m'apparaît pas plus probable que souhaitable. Ce qui se produit tient bien davantage pour moi de la répartition du pouvoir auctorial (de l'« auctorité »?) en sphères de contrôle narratif distinctes.

Par exemple, alors que l'on évoquait volontiers l'omnipotence (théorique) conférée par la position d'auteur, il faudra désormais parler de contrôle de l'information détenu par le concepteur ; un pouvoir qui n'est pas à négliger. Il peut encore implanter des indices, ménager des surprises, créer du suspense. S'il décide toujours de quoi il sera question dans le texte, il n'est plus en mesure de contrôler dans quel ordre ou lesquels des éléments d'information cachés surviendront en premier. Une anecdote personnelle vient illustrer les problèmes de design que cette nouvelle réalité présente :

Lors de l'une de mes premières parties de JdR, le groupe d'aventuriers que nous incarnions parvint à l'entrée d'une caverne que nous supposions habitée de créatures infâmes. Nous étions prêts à entrer les combattre dans l'espoir de nous emplit les poches de fabuleuses richesses, lorsque l'un d'entre nous fit preuve de stratégie en suggérant de vérifier s'il n'y avait pas d'autres issues qui permettraient une approche plus discrète. On chercha bien... Et l'on trouva : dans un buisson, une porte secrète menait à l'intérieur, juste dans une salle... pleine à craquer d'or, de pierres précieuses et d'objets magiques! Une lourde porte sur le mur opposé de la salle menait sans doute au reste du complexe. Peut-être y avait-il même des gardes de l'autre côté... et d'autres choses bien pires encore. Nous ne le sûmes jamais, contents de remplir nos sacs et de repartir avec le butin sans demander nos restes.

Parce qu'il était présent en temps réel, le MJ aurait pu à tout moment décider que la porte secrète n'existait plus ou qu'un monstre était dans la pièce. Il a choisi de ne pas le faire, c'est là son privilège. Un concepteur de logiciel narratif n'a pas ce luxe. Si une faille dans sa structure permet aux interacteurs de parvenir à l'enjeu de leur quête sans opposition, le récit sera alors de courte durée et de faible intérêt. Si cette partie fut mémorable à cause de l'humour de la situation, au plan dramatique elle ne généra que peu d'engagement.

L'auteur doit par conséquent envisager une nouvelle forme d'écriture où il laisse au lecteur de la place pour se mouvoir et investir le texte.

« [...] In this shifting electronic space, writers will need a new concept of structure. In place of a closed and unitary structure, they must conceive of their text as a structure of possible structures. The writer must practice a kind of second-order writing, creating coherent lines for the reader to discover without closing off the possibilities prematurely or arbitrarily. This writing of the second order will be the special contribution of the electronic medium in the history of literature » (Bolter, cité dans Landow, 1992, p.105).

Tokens et désir

Dans un système interactif vraiment ludique, les joueurs interviennent selon certaines modalités qui, à la fois, leur confèrent des pouvoirs et les limitent. Nous avons vu aux chapitres 1 et 2 qu'en JdR les règles (et le MJ qui les appliquent) encadrent leurs « énoncés performatifs » qui — avec la réflexion préparatoire et les conséquences qu'elles entraînent — constituent autant de « coups », leur donnant prise sur le monde du jeu. Chacune de ces « manipulations » permet aux interacteurs de mettre en jeu, de déplacer ou d'accumuler certaines « pièces ». C'est vers celles-ci que nous allons maintenant nous tourner pour voir comment les concepteurs doivent en tenir compte dans la redéfinition de leur position.

L'analyse que fait Rosanne Stone du travail des « téléphonistes du sexe » ouvre des questions pertinentes pour ma recherche. Après tout, cette activité n'en est-elle pas une de jeu de rôle ? Pour Stone, ces femmes travaillent avec peu de bande passante (*bandwidth*) — en terme McLuhanien à partir d'un médium froid, de faible définition — ce qui demande beaucoup d'investissement de la part de leurs clients. À partir de scénarios très stéréotypés, elles n'utilisent que peu de mots pour décrire des situations que les clients convertissent en un ensemble de stimuli sexuels de tous ordres sensoriels (visuels, olfactifs, tactiles, etc.). Pour Stone, ces mots représentant images et sensations sont en quelque sorte « compressés » sous forme d'impulsions électriques, de signaux

qu'elle nomme « tokens ». Elle décrit cette opération comme « coding cultural expectations as tokens of meaning » (Stone, 1994, p.102). Ces « tokens » voyagent par les réseaux téléphoniques, puis sont « décompressés » par le client qui les reconvertit en sensations par le truchement de son désir. Les mots et sons lancés par ces travailleuses à leurs clients ne suffiraient pas à provoquer l'excitation de ces derniers. Le client doit utiliser son désir — et donc son imaginaire — pour « bonifier » cette pièce et se l'approprier.

Incidemment, en anglais, « token » veut aussi dire « jeton », soit une pièce qui sert de valeur ou de monnaie dans un jeu. Le pouvoir d'un joueur à l'intérieur d'un cadre ludique donné se mesurera donc par la quantité de pièces en sa possession, sa capacité à les manipuler, de même que la latitude que lui donne les règles pour le faire. La manipulation de ses pièces donne effectivement à un joueur une certaine préhension sur l'univers fictif. Je propose que les paroles et les écrits qui servent à décrire situations et actions dans les JdR traditionnels ou télématiques soient les jetons, l'unité de valeur circulante, qui donne accès à ses mondes.

Selon moi, les jeux de rôle et les *MUDs* fonctionnent selon un mécanisme fort similaire à celui des conversations érotiques. Les descriptions orales ou écrites de ces médias ne permettraient pas à elles seules l'émergence d'un cyberspace convaincant, d'une « virtualité » au sens où l'entend Reid (1994). Les joueurs doivent s'approprier les paroles de l'autre en utilisant leur imaginaire, leur désir.

Un exemple utile provenant de la vie réelle serait l'argent. Une expression comme « money talks » est particulièrement évocatrice quant à l'effectivité communicationnelle de ce médium. De même que l'argent n'a de valeur que dans la mesure où il donne accès

à un univers de biens de consommation, les jetons dont il est ici question ne sont que potentialité — d'aucuns diront « virtualité ». Ils ne prendront sens que s'ils sont réactivés par l'imagination des joueurs. Ils sont précisément intéressants pour cette capacité à contenir énormément d'information dans peu d'« espace » et parce que cette information sera adaptée au besoin de chaque joueur qui l'investira de la signification qui lui convient. « This act is thoroughly individual and interpretative; out of a highly compressed token of desire, the client constitutes meaning that is dense, locally situated and socially particular » (Stone, 1994, p.103).

Ce genre d'interaction suppose d'autre part une encyclopédie assez large partagée par les deux parties. Dans le cas des conversations érotiques, les pièces de jeu semblent particulièrement conventionnelles, puisque provenant d'une grammaire somme toute limitée. « In the process [of phone sex], participants draw on a repertoire of cultural codes to construct a scenario that compresses large amounts of information into a very small space » (Stone, 1994, p.103). C'est sans doute ce qui explique le recours à des formules génériques comme lieux communs, autant dans les JdR que dans les MINI. Par exemple, le choix de thèmes médiéval-fantastique et de science-fiction (qui ne sont, à bien y penser, que les revers de la même médaille) donne accès à tout un monde de mythes ; une « grammaire » aisément malléable en quelque sorte.

L'attrait des vides ou la place de l'imaginaire dans la création du sens

Dans un récit comme dans un jeu, c'est l'introduction d'un déséquilibre dans une structure a priori stable qui ouvre une place à l'intervention du protagoniste/joueur et lance l'(inter)action. Dans un roman ou un film traditionnel, une succession d'états de manque permet de générer le **suspense**.

N'est-il pas plausible qu'une part de l'attrait des jeux de rôle oraux ou écrits tiennent à ces espaces textuels que remplissent les joueurs avec leur imaginaire ? L'intérêt naîtrait du peu d'information réelle diffusée, mais du grand potentiel significatif de celle-ci et du désir de voir cette information se concrétiser. Pour Stone, « In these [phone sex] interactions desire appears as a product of the tension between embodied reality and the emptiness of the token » (Stone, 1994, p.103). Serait-il exagéré de parler d'**attrait des vides** textuels ? « [...] The gaps, the interruptions of the text are not mere absences, a pure non-text; they are a lack, active and perceptive as a lack, as non-writing, as non-written text » (Genette, cité dans Landow, 1991, p.114).

Bien sûr, c'est la façon dont ces vides sont présentés qui amènera ou non l'interacteur à les exploiter. Le concepteur — comme le maître de jeu — apparaît donc alors comme un séducteur. Pour Larry Friedlander, « [...] the director is also a Don Juan, a seducer who entices us to enter into the spectacle by creating events that appeal to our fullest selves, to our minds, bodies, hearts, and sense of beauty » (Friedlander, 1995, p.164). McLuhan arguait que « le bas de filet éveille davantage la sensualité que le bas de nylon parce que l'oeil doit en suivre les contours comme le ferait la main pour remplir les vides et compléter l'image » (McLuhan, 1968, p.48) et c'est devenu un lieu commun de dire que le corps légèrement vêtu excite davantage que le corps complètement dénudé. D'autre part, la participation est attrayante parce que dans les environnements simulés la réaction (écrite ou orale) devient immédiatement effective. C'est le fait de combler les vides, de faire des liens, qui permettra de résoudre les énigmes et d'obtenir une certaine satisfaction cognitive.

La clé d'une interactivité efficace ne serait-elle au fond que la séduction qui fait naître le désir ? Pour Michael Heim, cela ne fait pas de doute : notre rapport à l'ordinateur serait plus que ludique, il serait érotique. « While the aesthete feels drawn to casual play and dalliance, the erotic lover reaches out to a fulfillment far beyond aesthetic detachment » (Heim, 1991, p.67). Tout au long de ce mémoire, j'ai buté sur la notion trouble d'engagement qui doit être suscitée chez l'interacteur pour l'amener à réagir. Le MJ-performer n'est-il au fond qu'un séducteur en quête de l'attention des autres ? N'en est-il pas de même pour chaque joueur dans sa performance de personnification ? J'aurais tendance à le croire.

De même, ce désir semble prendre sa source dans le manque d'informations... ou dans l'information que nous investissons pour combler ce manque. Dans ce cas, peut-être faut-il remettre en question l'« élargissement » de la bande passante (par l'ajout de graphiques, de son, de vidéo et éventuellement de senseurs tactiles) et une trop grande complexification des mondes simulés ? Peut-être que l'efficacité des *MUDs* et des *JdR* tient à leur faible « définition » ? En tous cas, Heim sert une mise en garde qui mérite réflexion :

« Remove the hidden recesses, the lure of the unknown, and you also destroy the erotic urge to uncover and reach further, you destroy the source of yearning. Set up a synthetic reality, place yourself in a computer-simulated environment, and you undermine the human craving to penetrate what radically eludes you, what is novel and unpredictable. [...] Can the beloved remain the beloved, when she is fully known, when she is fully exposed to the analysis of binary construction? Can we be touched or surprised — deeply astonished — by a synthetic reality, or will it always remain a magic trick, an illusory prestidigitation? » (Heim, 1991, p.78-79).

Sommaire

La comparaison entre le JdR et les MINI nous amène à revoir le rôle du concepteur à la lumière de la position de MJ. De même, la position de joueur-acteur nous permet d'amorcer une réflexion sur le rôle de l'utilisateur. Mais les changements apportés par l'interactivité sont plus profonds. Les différents MINI nous invitent ainsi à envisager le texte comme un environnement, la lecture comme une exploration et la création comme un acte de séduction.

L'immatérialité du support électronique donne lieu à la notion de cyberspace, par laquelle le texte est désormais conceptualisé comme un univers d'information. Métaphoriquement, on l'a imaginé comme un labyrinthe dans lequel on peut se diriger. Le plaisir de la lecture peut d'ailleurs se comparer au temps passé à explorer et à s'abandonner dans ce texte-labyrinthe.

Le texte interactif peut ainsi se comprendre comme une oeuvre ouverte aux limites floues qui requiert un centre. C'est à ce titre que j'ai proposé le personnage comme principe organisateur de la lecture; un « point de vue » comme « guide ». L'utilisateur contrôle ce personnage, le dirige. Ces décisions lui donnent de l'emprise, puisque c'est effectivement à partir de la position lectoriale que s'anime le texte. Pourtant, ce n'est que lorsqu'il laisse sa marque et altère le texte que l'interacteur réalise son véritable potentiel. Pour que le texte interactif atteigne sa finalité, le lecteur doit devenir auteur à son tour.

« Que reste-t-il alors du rôle de l'auteur? », peut-on se demander. Une fonction de séduction. Afin de susciter l'engagement, c'est en effet au concepteur à organiser de manière attrayante les « jetons » signifiants et les vides textuels que remplira l'interacteur.

Par ailleurs, pour compenser son absence en temps réel (évoquée au début de ce chapitre), le concepteur cherchera une nouvelle manière d'être présent, soit en devenant lui même lecteur et collaborateur...

« The characteristic flexibility of this reader-centered information technology means, quite simply, that writers have a much greater presence in the system, as potential contributors and collaborative participants but also as readers who choose their own paths through the materials » (Landow, 1992, p.87).

...soit en développant une « voix », un style bien à lui ; ou encore en donnant au système une fonction de metteur en scène (Bates, 1992, p.136).

À cet égard, le problème pour les concepteurs, c'est que le « langage » de l'interactivité narrative n'en est encore qu'à ses premiers balbutiements. Une certaine recherche stylistique semble donc une priorité pour le développement des médias interactifs. J'ai essayé ici de poser bien humblement quelques jalons, en me servant entre autres des acquis du jeu de rôle. J'ai foi en la forme. Pour le fond je fais mien ce souhait de Janet Murray :

« My hope is that there is a yet-to-be discovered future between the extremes of coterie theory-mongering and mass shoot-em-ups. Electronic literary forms, like the early novel or cinema, promise to help us fundamentally reshape our understanding of human experience. Here is a concrete medium for modeling infinite desire and finite fate, for experientially expressing the consequences of moral choice or social determinants, for recreating consciousness itself in a way that makes us wonder what makes us different from our toaster ovens, for instantiating multiple points of view and the flow life, not from beginning to middle to end but from around and around in ebbing, flowing, intersecting wavelets » (Murray, 1995, p.157-158).

Ma confiance est cependant métissée de peurs que je ne saurais passer sous silence. Les dangers d'un repli des jeunes vers le cyberspace m'apparaissent bien réels. Si les MINI peuvent remettre le pouvoir entre les mains des utilisateurs et ainsi devenir des outils de

démocratisation, ils peuvent aussi servir de nouveaux paradis artificiels — d'échappatoires — à une génération désillusionnée.

CONCLUSION

Nous voici presque au terme de notre périple dans le Labyrinthe. J'ai voulu me pencher sur le JdR pour voir ce que je pouvais y apprendre des MINI. Cette question ayant été abordée de multiples façons, il peut sembler difficile de « donner sens à l'expérience ». Tout au long de ce texte, certains thèmes ont pourtant été croisés et recroisés comme autant de fils conducteurs de ce mémoire. Ainsi, ai-je voulu A) y approfondir ma compréhension du jeu de rôle, tout en établissant des liens avec les nouveaux médias interactifs narratifs informatisés; B) préciser la notion floue d'interactivité à partir d'un modèle basé sur le jeu; C) considérer la manière dont l'interactivité narrative peut changer notre façon de nous raconter des histoires; D) envisager l'interactivité narrative comme réponse à un besoin de prise sur le monde. À l'exemple de Thésée suivant le fil d'Ariane pour trouver la sortie de l'ancre du Minotaure, je veux maintenant me saisir de ces fils pour retracer mon parcours.

Des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés

Nous avons vu que les jeux de rôle, étaient à plusieurs égards, des hybrides : d'abord, ils sont des modes de représentation incorporant des éléments du récit — par la présence du MJ conteur et d'une trame narrative — et de la performance — parce que tous les joueurs jouent aussi les uns pour les autres et s'en sentent redevables. Ils sont aussi des jeux à mi-chemin entre le *ludus* et la *paidia* de Roger Caillois, des loisirs enfantins complexifiés et structurés par d'imposantes règles, héritées des *war games*. Le plaisir même que suscitent les JdR a un caractère paradoxal, puisque ces derniers sont basés sur un double simulacre (la *mimicry*) — celui du masque et celui du monde imaginaire — auquel on a adjoint des éléments étrangers de hasard (l'*alea*) et de

compétition (l'*âgon*). Il en résulte des situations uniques où l'on tente de donner cohérence à la fantaisie et où des actions tactiques sont résolues par des lancers de dés.

En abordant ce mémoire, je supposais assez intuitivement qu'il existait une connexion entre ces jeux que je pratiquais depuis l'adolescence et un certain nombre d'activités ludiques qui attiraient de plus en plus de gens vers les nouvelles technologies. J'ai voulu mettre en rapport JdR et MINI dans l'espoir de tisser des liens qui alimenteraient une réflexion sur l'interactivité.

J'ai tenté de faire quelques parallèles entre les positions de joueur-acteur dans les JdR et celles d'utilisateur de MINI, puis entre celles de MJ et de concepteur de logiciel, respectivement. Ce qu'il y a peut-être de plus frappant cependant, c'est le fait que les JdR sont des jeux essentiellement basés sur l'information, souvent pratiqués par des gens proches des technologies de l'information. Comme un programme informatique, un JdR repose sur des règles qui permettent d'établir une certaine cohérence afin que l'information puisse être spatialisée sous la forme d'un monde imaginaire, puis éventuellement cartographiée par le MJ.

Par ailleurs, je crois avoir démontré la filiation méconnue entre les jeux de rôle et les médias interactifs narratifs informatisés. C'est une histoire qui est très peu ou très mal racontée. On a presque l'impression que les origines rôlistes des MINI causent une certaine gêne chez les partisans de l'interactivité, au point qu'ils essaient de les camoufler afin de légitimer les versions informatisées d'un loisir qui reste le même à bien des niveaux. Le meilleur exemple de cet embarras est fourni par le changement de l'appellation *Multi-User Dungeons* au plus respectable *Multi-User Domains* pour légitimer les sites *MUD* :

« When the staid academics and military career persons who actually oversaw the operation of the large systems began to notice the MUDs in the mid-1980s, they took offense at such cavalier misuse of their equipment. The writers of the MUDs then tried the bald public-relations move of renaming their systems Multi-User Domains in an effort to distance themselves from the offensive odor of play that accompanied the word *dungeon*. The system administrators were unimpressed by this move » (Stone, 1995, p.69).

Des « livres dont vous êtes le héros » à la fiction hypertexte, en passant par les jeux d'aventure informatisés à textes et les *MUDs*; ou des jeux de rôle aux micromondes simulés, en passant par les jeux de rôle informatisés et les cédéroms, une parenté existe bel et bien sur laquelle il n'appartient qu'à nous de capitaliser pour développer les loisirs interactifs de demain.

Spécification de la notion équivoque d'interactivité à partir du cadre ludique

Ce mémoire m'aura justement permis d'explorer plus à fond la notion complexe d'interactivité, aujourd'hui banalisée à l'extrême. Pour moi l'interactivité s'est avérée une « troisième dimension » à la suite de la *diégésis* (récit) et *mimésis* (performance). Contrairement aux conceptions commerciales que je rejette, l'interactivité qui m'intéresse est d'une nature essentiellement ludique, permettant l'« interruptibilité », l'expérimentation par essai et erreur, la cueillette d'information, le report du choix dans le temps, etc. J'ai donc proposé de remplacer la métaphore théâtrale de Brenda Laurel par un modèle basé sur le jeu, qui d'après moi constitue un cadre communicationnel extrêmement utile par ses caractéristiques uniques. Ainsi, le cadre ludique est-il fait de paradoxes qui permettent d'alterner entre fiction (« faire comme si ») et réalité (« ce n'est pas vrai »), simulation et conséquences dans la vie réelle, instinct et règles. Par ailleurs, le jeu se veut un médium autotélique et ouvert, qui a l'avantage de prévoir la présence de

l'utilisateur dans sa structure et de communiquer des réalités extrêmement complexes par une quantité restreinte de codes.

L'interactivité que je favorise dans ce mémoire pourrait être qualifiée de conversationnelle. Elle repose sur la notion que :

« True interactivity is what happens between human beings, genuine subjects, individuals with the unique quality of being able to find a nearly infinite range of responses to any situation, as well as the ability to imagine completely new, unanticipated possibilities. Any interactive program or game today is a closed loop in which all the possibilities have been thought of and planned for; your "job" is to try to gain access to them » (Carlsson, 1995, p.242).

Cette propension à se rapprocher de l'interaction humaine est bien sûr due au fait qu'elle nous est la plus naturelle et qu'elle nous semble la plus complète. Les conventions régissant une discussion avec une autre personne nous sont connues : « Humans don't naturally talk to computers. We've spent millions of years trying to talk to each other. Why change now ? » (Jim Dunion, cité dans Stone, 1995, p.138).

Pourtant, les humains entretiennent aussi naturellement et depuis aussi longtemps des rapports avec le monde les entourant. Aussi me dois-je de nuancer le modèle conversationnel à la lumière de la spatialisation de l'information décrite au chapitre 4. À partir du moment où l'on conçoit le texte comme un environnement au sein duquel se déplace l'utilisateur, on se trouve plutôt face à un modèle immersif. La métaphore du monde n'est d'ailleurs pas nouvelle en informatique :

« 'I believe that a conversation is the wrong model for dealing with a computer', wrote John Walker, the enigmatic founder of the Californian software company Autodesk. 'Since inception, we've seen computers as possessing attributes of human intelligence ("electronic brains"), and this has led us to input to them characteristics they don't have, then expend large amounts of effort trying to program them to behave as we imagine they should. When you're interacting with a computer, you are not conversing with another person. You are exploring another world » (Woolley, 1992, p.154).

Reste qu'un créateur subsiste derrière ce monde simulé, dont la présence en temps réel serait parfois utile. Lorsqu'une oeuvre interactive plus complexe requiert la présence du concepteur, Joseph Bates suggère une « computational theory of interactive drama » (which we refer to as the 'director') » (Bates, 1992, p.136). Un tel « réalisateur » artificiel aura effectivement une relation conversationnelle — ou du moins dialogique — avec l'utilisateur, un peu à la manière d'un MJ :

« How can we view the relationship between the director and the user? One approach is to see them in a kind of two-player game, such as chess. The director and user are taking turns, the user acting as a free agent in the world, the director looking down from above and very gently pushing elements of the world in various ways. The director is constantly trying to maximize the chances of a pleasing overall experience, no matter what the user does along the way. If we elaborate on the chess analogy, the pushes of the director and the actions of the user are the moves of the game. The director wins if the complete history of the world is consistent with the creator's aesthetic goals, thereby (presumably) pleasing the user » (Bates, 1992, p.136).

En situation d'interactivité narrative toutefois, contrairement aux échecs, tous les participants gagnent lorsque l'expérience est plaisante.

Je crois que le cadre ludique (et plus particulièrement celui fourni par le JdR) permet de jumeler l'interaction humaine du modèle conversationnel à la spatialisation du modèle immersif. Dans le jeu de rôle, en effet, deux parties créent par leurs échanges un territoire abstrait où ils se représentent en action. Le JdR représenterait ainsi une voie mitoyenne entre les conceptions traditionnelles et opposées de l'interactivité.

Transformation dans la façon de se raconter des histoires

Quel qu'en soit le modèle, j'ai identifié l'engagement comme but premier de l'interactivité. Il ne suffit plus à l'auteur d'intéresser son public, il doit l'amener à

participer comme jamais au récit. L'engagement, c'est cette **complicité** qui doit exister entre interacteur et système pour qu'il y ait interactivité.

Dans ce nouveau mode de représentation, l'auteur doit séduire, intriguer par le jeu des signes « compressés » et des manques d'informations, ces interstices où peut s'introduire le récepteur. De son côté, ce dernier accepte d'investir l'oeuvre interactive, y prenant un plaisir proche de celui du voyage et devenant auteur par son parcours, réorganisant et ajoutant à l'information selon ses besoins propres.

Univers malléable, le texte interactif offre donc plus de pouvoir à ceux qui l'explorent. Mais s'agit-il seulement de la liberté de « zapper » (Ackermann, 1994) ou d'une réelle possibilité de prendre la création en main ? L'interactivité fera-t-elle de nous de véritables producteurs d'idées ou simplement des travailleurs-consommateurs plus absorbés ?

« With a 'friendly' interface, your work seems like play, and the time spent computing seems really fun and just a big game after all. But interaction is the means to personalize and enhance your participation in prefabricated image consumption. By providing limited control offered over work by self-management and workers' participation schemes, wherein workers decide how to accomplish the business's mission, but crucially not what the mission is » (Carlsson, 1995, p.242).

Le même problème se pose dans le monde des loisirs :

« In circles where people are trying to invent the future of interactive media there seems to be a great divide. Will the player of the games of the future be in a more complex world than is offered by today's game, but still in a world that is created by someone else? Or will the player be the designer of his or her own game? In other words, will players continue to be "users" of someone's else program or will they be programmers in their own right? Will they be able to create new characters and change the rules of the game? Both strategies are being pursued and surely both will bear fruit. One leads to an image of an interactive *Gone With the Wind*, the other to children building computer worlds as today's children build ferris wheels with tinkertoys » (Turkle, 1984, p.78).

Les *MOOs* semblent fournir une alternative à ces deux extrêmes. Si chacun y crée son personnage, les joueurs visitent un monde initié par quelqu'un d'autre, jusqu'à ce qu'ils ou elles se sentent assez interpellés par l'environnement et suffisamment familiers avec les codes de programmation pour y contribuer. Ces interacteurs-citoyens peuvent ainsi adapter une portion de territoire imaginaire à leur plaisir. Dans ce contexte, il me semble qu'il y a lieu de s'inquiéter du fait que certains *MUDs* commencent à trier sur le volet leurs participants, selon leur habileté à proser et leur rapidité à taper (Goetz, 1995, p.34). De telles « auditions » ne risquent-elles pas de dégénérer en une nouvelle forme de ségrégation basée sur l'habileté à communiquer ?

L'interactivité comme préhension sur un monde

La *paidia* de Caillois, le « désir de se sentir cause » que ressent l'enfant, me semble plus qu'un plaisir : c'est un véritable besoin. Nous avons vu que, dans les mondes simulés des JdR et des *MUDs*, les interacteurs peuvent avoir prise sur l'environnement par leur seul discours grâce aux énoncés performatifs, qui font que « ce qui est dit/écrit se produit effectivement » dans la simulation. De même, qu'il s'agisse d'un curseur ou d'un personnage, ces interfaces demeurent des marionnettes obéissantes qui permettent d'entrer en relation avec des mondes simulés. Ultimement, ces mondes, ces univers textuels, pourront être modifiés, transformés et adaptés, comme dans le cas des *MUDs*, dont les « citoyens » inventent des sociétés complètes qu'ils « habitent ».

Le temps, l'argent et l'énergie que dépensent les adeptes de simulations, informatiques ou non, en marge d'une vie sociale « reconnue » — donc en pure perte selon certains — dérangent les gens qui préfèrent investir dans le monde « réel » et « sérieux », hors du jeu. Le besoin de récréation et d'évasion momentanée ne constitue-t-

il pas une fuite de la réalité, se demandent-ils? À l'image de Pygmalion, les « simulationnistes » risquent-ils de tomber sous le charme de ces mondes qu'ils ont créés (Turkle, 1984, p.82)? Le danger existe.

Mais il est toujours intéressant de regarder l'envers de la médaille pour comprendre ce qui motive ce comportement :

« [...] Well hasty judging people might say that the escapists are weak and can't stand the reality — the truly wise see also the other side of the coin : there must be something wrong with Reality, if so many people want to escape from it. If we cannot change the reality, what can we do? » (un-e joueur-se de *MUD* anonyme, cité dans Turkle, 1995, p.242).

Un terrible sentiment d'impuissance dans la vie réelle apparaît comme point commun entre les rôlistes, les *video junkies*, et les *MUDders*. Généralement assez scolarisés et travaillant à des emplois où ils ne parviennent pas à mettre leur potentiel en valeur, ces jeunes ressentent une profonde insatisfaction.

« In contrast to his life in RL, which he sees as boring and without prospects, Josh's life in MUDs seems rich and filled with promise. It has friends, safety, and *space*. 'I live in a terrible part of town. I see a rat hole of an apartment, I see a dead-end job, I see AIDS. Down here [in the MUD] I see friends, I have something to offer, I see safe sex.' » (Turkle, 1995, p.239).

Dans *Life on the Screen*, Sherry Turkle montre bien comment les *MUDs* sont en train de devenir l'échappatoire d'une jeunesse dont les possibilités d'avenir semblent bouchées. Elle évoque la possible marginalisation d'une certaine élite cybernaute qui ne trouve pas dans le monde réel cette préhension à laquelle elle aspire.

« [They] belong to a generation whose college years were marked by economic recession and a deadly sexually transmitted disease. They scramble for work; finances force them to live in neighborhood they don't consider safe; they may end up home living with parents. These young people are looking for a way back into the middle class. MUDs provide them with the sense of a middle-class peer group. So it is really not that surprising that it is in virtual social life they feel most like themselves » (Turkle, 1995, p.240).

Ces joueurs se tournent-ils vers les simulations à cause de leur peu de contrôle sur le monde réel, ou se découragent-ils de cette existence-ci parce qu'ils l'évaluent à partir de la facilité qu'ils attendent d'une simulation? Peut-être un peu des deux. Turkle parle **des plaisirs compensatoires** reliés à l'informatique, mais qui je crois s'applique à toute forme d'interactivité : « 'At work I'm just a cog; at home with my computer I get to see how all of my thinking fits together.' For another, 'I love the feeling of control when I work in a safe environment of my own creation' » (Turkle, 1995, p.32). Pour ceux qui les pratiquent, les jeux interactifs seraient une forme de **résistance** (Turkle, 1995, p.242).

Ces jeunes nous donnent une occasion unique de questionner notre système social et politique quant à ceux qu'il exclut et ceux qui préfèrent s'en exclure. « These young people feel they have no political voice, and they look upon cyberspace to help them find one » (Turkle, 1995 p.241). Turkle donne l'exemple d'un étudiant en sciences politiques bien plus intéressé par l'organisation de gouvernements dans les communautés virtuelles que par la campagne sénatoriale de son état, si bien qu'il préfère ne pas voter (Turkle, 1995, p.242). Le pouvoir (l'illusion de pouvoir?) que confère la technologie peut considérablement changer la donne dans le jeu de la démocratie.

Une plus grande influence du lecteur sur le texte signifie-t-elle une plus grande influence du citoyen en société? Après avoir renouvelé les loisirs, la technologie interactive fera-t-elle ultimement oeuvre de démocratisation? Les pionniers des communautés virtuelles (Stone, 1995, p.110-111) et de l'hypertexte l'ont cru.

« This pattern of relative empowerment, which we must examine with more care and more skepticism, appears to support the notion that the logic of information technologies, which tends toward increasing dissemination of knowledge, implies increasing democratization and decentralization of power » (Landow, 1992, p.169).

Mais si Landow voit l'hypertexte — et par extension les systèmes qui permettent une plus grande préhension de l'information — comme un médium égalitaire, il oublie que de plus en plus le monde se divise entre info-pauvres et info-riches, ces derniers pouvant encore se séparer selon deux « classes » d'interactivité :

« [...] Self-determined computing will remain concentrated in the relatively affluent and well-educated households of the professional and managerial strata, whilst *the rest of the population are largely confined to participating in professionally crafted fantasies. They will have interactivity without power.* The consequences of this situation for democratic participation, in a society increasingly organised around screen-based systems, deserves more extended discussion than it has so far received » (Murdock et al., 1992., p.159; je souligne).

Résistance ou fuite? Emprise ou exclusion politique? Il faudra bien un jour quitter le terrain de jeu. Ici encore, Turkle résume bien la situation :

« If the politics of virtuality means democracy online and apathy offline, there is reason for concern. There is also concern when access to technology breaks down along traditional class lines. Although some inner-city communities have used computer-mediated communication as a tool for real-life community building, the overall trend seems to be the creation of an information elite at the same time the walls around our society's traditional underclass are maintained. Perhaps people are being even more surely excluded from participation, privilege, and responsibility in the information society than they have been from the dominant group in the past » (Turkle, 1995, p.244).

Un fantastique terrain d'expérimentation

Turkle croit qu'il y a plus d'une façon de réagir à cette culture de la simulation qu'est la nôtre : on peut accepter les simulations telles quelles, au point de s'y complaire — c'est ce que l'auteure appelle *simulation resignation*. On peut encore les rejeter, comme dangereuses et abrutissantes (*simulation denial*). Mais on peut aussi s'en servir pour poser des problèmes, expérimenter des solutions et ainsi en retirer des enseignements utiles dans la vie réelle.

« Virtuality need not be a prison. It can be the raft, the ladder, the transitional space, the moratorium, that is discarded after reaching greater freedom. We don't have to reject life of the screen, but we don't have to treat it as an alternative life either. We can use it as a space for growth » (Turkle, 1995, p.263).

Dans un monde de plus en plus soumis au culte de l'apparence, une génération familiarisée aux mécanismes du jeu et de la simulation pourra devenir plus critique et ne pas se contenter de la « carte » quand elle désire avoir accès au « territoire » :

« Understanding the assumptions that underlie simulation is a key element of political power. People who understand the distortions imposed by simulations are in a position to call for more direct economic and political feedback, new kinds of representation, more channels of information. They may demand greater transparency from their simulations; they may demand that the games we play (particularly the ones we use to make real life decisions) make their underlying models more accessible » (Turkle, 1995, p.71).

S'il comporte ses dangers, le cadre ludique que génère l'interactivité narrative me semble ultimement libérant, créateur et porteur d'*empowerment*. S'autoriser à jouer dans le texte, c'est se permettre d'en remettre en question les fondements mêmes. Lorsque le texte n'est autre qu'un monde d'information, miroir du nôtre, les questions résultantes risquent d'être intéressantes :

« Some are tempted to think of life in cyberspace as insignificant, as escape or meaningless diversion. It is not. Our experiences there are serious play. We belittle them at our own risk » (Turkle, 1995, p.269).

BIBLIOGRAPHIE

- ACKERMANN, Edith K., « Les autoroutes de l'information; culture de « zappeurs » ou culture d'auteurs », *Interface ; la revue de la recherche*, vol.15, no.5, sept.-oct. 1994, ACFAS, Montréal, p.38-41.
- ASTON, R. and S. KLEIN, « Multimedia Will Carry the Flag », in Aston R. et Shwarz, J., *Multimedia, Gateway to the Next Millenium*, AP Professionnal, 1994, p.7-45.
- BATES, Joseph, « Virtual Reality, Art and Entertainment », *Presence*, vol.1, no.1, 1992, p.133-138.
- BATESON, Gregory, « A Theory of Play and Fantasy » in Bateson, G., *Steps for an Ecology of the Mind*, Ballantine Books, New York, 1972, p. 177-193.
- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et Simulation*, coll. « Débats », Galilée, 1981, 234 p.
- BAUMAN, Richard, *Verbal Art as Performance*, coll. « Series on Studies in Sociolinguistics », Newbury House, Rowley, Mass., 1977, 150 p.
- BAUMAN, Richard, « Performance », in Barnouw, E. (ed.), *International Encyclopedia of Communications*, vol. 3, New York and Oxford, Oxford University Press, 1989, p.262-266.
- BENEDIKT, Michael, « Introduction », in Benedikt, M. (ed.), *Cyberspace, First Steps*, MIT Press, Cambridge, Mass. and London, 1993, p.1-25.
- BREEN, Myles et CORCORAN, Farrel, « Myth, Drama, Fantasy Theme, and Ideology in Mass Media Studies », in J. Dervin et M.J. Voigt, *Progress in Communication Sciences*, vol.7, Ablex, Norwood, 1986, p.195-223.
- CAILLOIS, Roger, *Le jeux et les hommes*, éd. revue et augmentée, Gallimard, Paris, 1967, 372 p.
- CARLSSON, Chris, « The Shape of Truth to Come : New Media and Knowledge », in Brook, James et Iain A. Boal (eds.), *Resisting the Virtual Life ; The Culture and Politics of Information*, City Lights, San Francisco, 1995, p.235-244.
- CLEMENTE, Karen, « Playing with Performance : The Element of the Game in Experimental Dance and Theater » in *Journal of Popular Culture*, vol 24 : 3, Winter 1990, p.1-10.
- COSTIKYAN, Greg, « I Have No Words and I Must Design », in *Interactive Fantasy*, no. 2, Hogshead Publishing Ltd, London, 1994, p.
- COX, Alan avec CAMPBELL, M., « Multi-User Dungeon », *Interactive Fantasy*, no. 2, Hogshead Publishing Ltd, London, 1994, p.15-19.
- CSIKZENTMIHALYI, Mihaly, « Some Paradoxes in the Definition of Play », in Taylor Cheska, Alice, *Play as Context ; 1979 Proceedings of the Association for the Anthropological Study of Play*, Leisure Press, 1981, p.14-26.

- DAVENPORT, G. and L. FRIEDLANDER, « Interactive Transformational Environments : Wheel of Life », in Barrett, E. et Redmond, M., *Contextual Media : Multimedia and Interpretation*, MIT Press, Cambridge, 1995, pp.1-25.
- DAYAN, Daniel, « Copyrighted Subcultures », *American Journal of Sociology*, v.91, 1985, p.1219-1228.
- DEKKER, K. et TOVEY, M., « Virtual Reality : the Future of Role Playing Games ? », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.16-20.
- DIBBELL, Julian, « A Rape in Cyberspace ; or, How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society », in Dery, Mark (ed.), *Flame Wars ; The Discourse of Cyberculture*, Duke University Press, Durham and London, 1994, 349 p.
- DON, Abbe, « Narrative and the Interface », in Laurel, B. (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1990, p.383-391.
- DUKE, Richard D., *Gaming : The Future's Language*, Sage publications, New York, 1974, 223 p.
- ECO, Umberto, « Voyages dans l'hyperréalité » in *La guerre du faux*, Paris, Grasset, 1985, p. 17-85.,
- ECO, Umberto, *Lector in fabula ; le rôle du lecteur*, Paris, Grasset, 1985, 314 p.
- FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy ; Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press. 1983, 283 p.
- FINE, Gary Alan, « Fantasy Role-Play Gaming as a Social World : Imagination and the Social Construction of Play », in Loy, John (ed.), *The Paradoxes of Play, the Proceedings of the 69th meeting of the Association for Anthropological Study of Play*, Leisure Press, West Point, N.Y., 1982, p.215-224.
- FINNEGAN, Ruth, *Oral Traditions and the Verbal Arts ; a Guide to Research Practices*, Routledge, London, 1992, 284 p.
- FOUCAULT, Michel, *Les mots et les choses*, Éditions de minuit, Paris, 1967, 322 p.
- FOX, Steven J., « Theoretical Implications for the Study of Interrelationships Between Ritual and Play » in Schwartzman, Helen B. (ed.), *Play and Culture*, Leisure Press, West Point, 1980, p.51-57.
- FRIEDLANDER, Larry, « Spaces of Experience on Designing Multimedia Applications », in Barrett, E. et Redmond, M., *Contextual Media : Multimedia and Interpretation*, MIT Press, Cambridge, 1995, pp.163-174.
- FRIEN, Mark, « Role-Playing Defined », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p 74-76.

- GELMAN, Robert et MELVILLE, Kenneth, « On the trail of the Interactive Grail; a road map for would-be scripter writers », in *Interactivity*, vol.2, no.1, janvier 1996, Miller-Freeman, San Francisco, p.57-59.
- GENETTE, Gérard, *Figures I*, Coll. « Tel Quel », Seuil, Paris, 1966, 267 p.
- GOETZ, Phil, « Interactive Fiction and Computers », in *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, p.98-115.
- GOETZ, Phil, « Literary Role-Playing in Cyberspace », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.32-44.
- GOFFMAN, Erving, *Les rites d'interaction*, trad. Alain Kihm, coll. « Le sens commun », Éditions de minuit, 1974, 230 p.
- GOFFMAN, Erving, « Strategic Interaction », in *Strategic Interaction*, Basil Blackwell, Oxford, 1969, p.85-145.
- GOFFMAN, Erving, *Frame Analysis*, New York : Harper & Row, 1974.
- GUÉDON, Jean-Claude, *La planète cyber; Internet et le cyberspace*, coll. « Découvertes Gallimard Techniques », Gallimard, Paris, 1996, 128 p.
- HADDON, Leslie, « Interactive Games », in Hayward, P et Wollen, T. (eds.), *Future Visions; New Technologies of the Screen*, BFI Publishing, 1993, p.123-147.
- HART, Bob, « The educational potential of interactive literature », in Crookall, D. et al., *Simulation-Gaming in the late 1980s ; Proceedings of the International Simulation and Gaming Association 17th International Conference*, Pergamon Press, Oxford, 1987, p.93-100.
- HEIM, Michael, « The Erotic Ontology of Cyberspace », in Benedikt M. (ed.), *Cyberspace, First Steps*, MIT Press, Cambridge, Mass. and London, 1993, p.59-80.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens ; essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951, 340 p.
- JENKINS, Henry, *Textual Poachers ; Television fans and participatory culture*, Routledge, New York and London, 1992, 323 p.
- JONES, Ken, *Simulations ; A Handbook for Teachers and Trainers*, Nichols Publishing Co. New York, 1987, p. 7-27.
- LANCASTER, Kurt, « Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide among Players as Critics Claim ? », in *Journal of Popular Culture*, vol.28, no.2, Fall 1984, Bowling Green, Ohio, p.67-69.
- LANCASTER, Kurt, « Cyberspace Performances », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.21-31.
- LANDOW, George P., *Hypertext ; the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, 1992, 242 p.

- LAUREL, Brenda K., « Interface as Mimesis », in Norman D.A. and S.Draper (eds.), *User-Centered System Design : New Perspectives on Human-Computer Interaction*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey, 1986, p.67-85.
- LAUREL, Brenda, « Interface Agents : Metaphors with Character », in Laurel B.(ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1990, 523 p.
- LAUREL, Brenda, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1991, 211 p.
- LYOTARD, J-F, *La condition post-moderne : rapport sur le savoir*, Éditions de Minuit, Paris, 1979, 109 p.
- MASTERS, Phil, « On the Vocabulary of Role-Playing ; Notes Toward Critical Consistency? », in *Interactive Fantasy*, no. 2, Hogshead Publishing Ltd, London, 1994, p.57-74.
- MCLUHAN, Marshall, « Les jeux ; Les extensions de l'homme », *Pour comprendre les média*, coll. Points, Seuil, Paris, 1968, 269-282 p.
- MERGEN, Bernard, « Travel as Play », in Mergen, Bernard, *Cultural Dimensions of Play, Games and Sports : 10th annual Proceedings of the Anthropological Association for the Study of Play*, Human Kinethics Publishers, Champaign, Illinois, 1986, p.103-111.
- MIRACLE. Andrew W., « Play », Barnouw, E. (ed.), *International Encyclopedia of Communications*, Oxford University Press, New York et Oxford, 4 volumes, 1989. p.294-296.
- MITCHELL, W.J.T. (ed.), *On Narrative*, Universtiy of Chicago Press, Chicago, 1981, 270 p.
- MUCCHIELLI, Alex, *Les jeux de rôle*, coll. « Que sais-je ? », P.U.F., Paris, 1983, 126 p.
- MURDOCK, Graham, HARTMANN, P. et GRAY, P., « Contextualizing home computing : resources and practices », in Silverstone R., et E. Hirsch, *Consumming Technologies : Media and information in domestic spaces*, Routledge, London, 1992, p.146-160.
- MURRAY, Janet H., « The Pedagogy of Cyberfiction : Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Narrative », in Barrett, E. et Redmond, M., *Contextual Media : Multimedia and Interpretation*, MIT Press, Cambridge, 1995, pp.129-162.
- OLIVER, Martin, « The Circle Stands Unbroken », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.59-67.
- OREN, T., SALOMON, G., KREITMAN, K. et DON, A., « Guides : Characterizing the Interface », in Laurel, B. (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1990, p.367-381.
- PETERSON, Dale, *Genesis II : Creation and Recreation with Computers*, Reston, Reston Publishing Co, 1983, 205 p. (p.176-196).

- PORTER, Greg, « Where We've Been, Where We're Going ; A Preliminary Taxonomy of Role-Playing Games », in *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, p.50-58.
- PRINCE, Gerald, « Narrative », in Barnouw, E. (ed.), *International Encyclopedia of Communications*, Oxford University Press, New York et Oxford, 4 volumes, 1989, p.161-164.
- QUÉAU, Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Seyssel, France : Champ-Vallon, Paris : Institut National de l'Audiovisuel, 1993, 215 p.
- REID, Elizabeth M., *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, M.a. thesis, Cultural Studies Program, Dept. of English, University of Melbourne, Janvier 1994, 74 p. [<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/cult-form.html>]
- RHEINGOLD, Howard, « Multi-User Dungeons and Alternate Identities », in Rheingold, Howard, *Virtual Community ; Homesteading the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, p.145-175.
- RICKETT, Frank, « Multimedia », in Hayward, P et Wollen, T. (eds.), *Future Visions ; New Technologies of the Screen*, BFI Publishing, 1993, p.72-91.
- RILSTONE, Andrew, « Editorial », in *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, p.3-7.
- RILSTONE, Andrew, « Role-Playing Games ; An Overview », in *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, p.10-15.
- RILSTONE. Andrew, « Editorial », in *Interactive Fantasy*, no. 4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.3-5.
- ROSEN, David, « Multimedia and Future Media », in Aston, R. et Shwarz, J., *Multimedia, Gateway to the Next Millenium*, AP Professionnal, 1994, p.229-263.
- SAGOT, Gildas, *Jeux de rôle ; tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris. Éditions Gallimard, 161 p.
- SAUNDERS, Danny, « Frame », in O'Sullivan, Tim, et al., *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*, 2ième édition, Routledge, London and New York, 1994, p.122-123.
- SCHECHNER, Richard, « Approaches » in Schechner, R., *Performance Theory*, Routledge, New York and London, 1988, p.1-34.
- SCHECHNER, Richard, « Selective Inattention » in Schechner, R., *Performance Theory*, Routledge, New York and London, 1988, p.187-206.
- SCHECHNER, Richard, « Drama – Performance », in Barnouw, E. (ed.), *International Encyclopedia of Communications*, Oxford University Press, New York et Oxford, 4 volumes, 1989, p.61-66.

- SCHECHNER, Richard, « Playing » in Schechner, R., *The Future of Ritual ; Writings on Culture and Performance*, Routledge, London, 1993, p.24-44.
- SCHECHNER, Richard, « The future of ritual » in Schechner, R., *The Future of Ritual ; Writings on Culture and Performance*, Routledge, London, 1993, p.228-265.
- SHAH, Rawn and James ROMINE, *Playing MUDs on the Internet*, John Willey & Sons, New York, 1995, 328 p.
- SKIRROW, Gillian, « Hellivision : an analysis on video games », in MacCabe, Colin (ed.), *High Theory/ Low Culture : analysing popular television and film*, Manchester University Press, Manchester, 1986, p.115-142.
- STONE, Allucquère Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge, 1995, 212 p.
- TAMLYN, Peter, « The Blind Gamemaster ; Are Role-Playing Games Evolving ? », in *Interactive Fantasy*, no. 3, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.68-73.
- TELOTTE, J.P., « Beyond All Reason : The Nature of the Cult » in Telotte et al., *The Cult Film Experience*, University of Texas Press, Austin, 1991, p.5-17.
- THOMAS, G.W., « An Untapped Market : Writing Role-Playing Games », in *Writer's Digest*, vol.73, June 1993, Cincinnati, p.38-41.
- TOLES, Terri, « Video Games and American Military Ideology », in *The Critical Communications Review vol.III : Popular Culture and Media Events*, Norwood : Ablex, 1985, p.207-223.
- TOLES-PATKINS, Terri, « Rational Coordination in the Dungeon », *Journal of Popular Culture*, vol : 20 :1, summer 1986, Bowling Green, Ohio, p. 1-14.
- TOOLAN, Michael J., *Narrative : A Critical Linguistic Introduction*, Routledge, London, 1988, 282 p.
- TURKLE, Sherry, *The Second Self ; Computers and the Human Spirit*, Simon and Schuster, New York, 1984, 362 p.
- TURKLE, Sherry, *Life On the Screen ; Identity in the Age of the Internet*, Simon and Schuster, New York, 1995, 347 p.
- TURNER, Victor, « Frame, Flow, and Reflection : Ritual and Drama as Public Liminality », in Benamou, Michel et Caramello, Charles (éd.), *Performance in Postmodern Culture*, Center for Twentieth Century Studies, University of Wisconsin, Milwaukee, 1977, p.33-55.
- WALLIS, James, « Realism vs Playability ? Rules, environments and characterization », in *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, p. 66-83.
- WALLIS, James, « Through a Mask, Darkly ; Connecting Players and Roles », in *Interactive Fantasy*, no. 3, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, 160 p.

- WARK, McKenzie, « The Video Game as an Emergent Media Form », *Media Information Australia*, no. 71, February 1994, p.21-30.
- WHITE, D.M., « The gatekeeper : A case study in the selection of news » in *Journalism Quaterly*, n° 27, 1950, p.383-390.
- WINKIN, Yves, « Goffman, Erving (1922-1982) », in Barnouw, E. (ed.), *International Encyclopedia of Communications*, Oxford University Press, New York et Oxford, 4 volumes, 1989, p.223-225.
- WINNINGER, Ray, « In Defence of Computer Story Games », in *Interactive Fantasy*, no. 3, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.24-27.
- WOOLEY, Benjamin, *Virtual Worlds*, Penguin Books, London, 1993, 274 p.

LUDOGRAPHIE

- BRUCATO Phil (developer), *Mage : The Ascension, 2nd edition*, White Wolf Game Studio, Clarkston, GA, 1995, 290 p.
- CHUPP, Sam, « The Ancient Art of Roleplaying », in Greenberg, Andrew (developer), *The Vampire Players Guide, 2nd Edition*, White Wolf Game Studio, Stone Mountain, GA, 1993, p.149-151
- COOK, David « Zeb » (designer), *Dungeon Master's Guide*, Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, TSR, Lake Geneva, WI, 1989, 192 p.
- DODSWORTH, Sam, « Wraith : the Oblivion » Review, in *Interactive Fantasy*, no. 3, Hogshead Publishing Ltd, London, 1995, p.112-117.
- GYGAX, Gary et ARNESON, Dave, *Dungeons & Dragons Expert Rulebook*, revised by Frank Mentzer, TSR, Lake Geneva, WI, 1983, 64 p.
- HERMAN, Stephan, « Oh, Boy! A Cat's Eye shooter! », in Lemke, Ian (developer), *The Changeling Players Guide*, White Wolf Game Studio, Clarkston, GA, 1996, p.182-183.
- JAQUAYS, P. et W. W. CONNORS, *Campaign Sourcebook and Catacomb Guide*, Dungeon Master's Guide Rule Supplement, TSR, Lake Geneva, WI, 1990, 125 p.
- LHOMME, Tristan, « Glossaire » dans *Casus Belli*, no.98, octobre 1996, Paris, p.74.
- PAVIC, Milorad, *Le Dictionnaire Khazar : roman-lexique*, trad. Marie Bezanovska, Pierre Belfond, Paris, 1988, 258 p.
- PETTENGAL, Paul, « AD&D CD-ROM Core Rules », in *arcane*, no.12, nov. 1996, Future Publishing, Somerton, UK, p.64-65.
- RILSTONE, Andrew, (ed.), *Inter*Action*, no.1, Crashing Boar Books, London, 1994, 126 p. (continué sous le titre *Interactive Fantasy*).
- RILSTONE, Andrew, (ed.), *Interactive Fantasy*, no. 2-4, Hogshead Publishing Ltd, London, 1994-1995, 160 p.
- RILSTONE, Andrew, « Out of the Closet », in *arcane*, no. 1, dec. 1995b, Future Publishing, Somerton, UK, p.21.
- TWEET, Jonathan (designer), *Everway Gamemastering Guide*, Wizards of the Coast, Renton, WA, 1995, 64 p.
- WIECK, Stephan, « Turning Vampires into Lawn Chairs and Other Works of "High" Magick » in Brucato, Phil (developer), *The Book of Shadows : The Mage Players Guide*, White Wolf Game Studio, Stone Mountain, GA, 1993, p.203-204.

APPENDICE

Table ronde sur les jeux de rôle (JdR) : Le dimanche 7 juillet 1996

Local L'Écurie de *Carta Magica*

LISTE DES PARTICIPANTS

Animateur : Jean-Sébastien Dubé

« Spécialistes » invités :

- | | |
|-------------------------------|--|
| PRISCILLA BOYER | Copropriétaire de la boutique <i>Carta Magica</i> spécialisée dans les jeux de cartes à collectionner; a déjà utilisé le JdR pour son travail dans une Maison de Jeunes; joueuse de longue date. |
| STÉPHANE BROCHU | Gérant de la boutique <i>Le Valet d'Coeur</i> à Montréal; joueur de longue date. |
| JEAN-CHRISTOPHE FILOSA | Conférencier et intervenant de rue qui utilise le JdR et les jeux de cartes à collectionner dans son travail auprès des jeunes; joueur de longue date. |
| PIERRE-CLAUDE ROY | Copropriétaire de la boutique <i>Le Griffon Féérique</i> à Sherbrooke; joueur de longue date. |

Assistance :

- ♦ Marc Boudreau, joueur;
- ♦ Jean Carrières, président de la compagnie montréalaise de JdR *Dream Pod 9* et cocréateur de *Heavy Gear*, jeu de rôle et de stratégie; joueur;
- ♦ Martin Chaumont, joueur;
- ♦ Caroline De Celles, joueuse;
- ♦ Robert Drolet, joueur;
- ♦ François Fontaine, joueur;
- ♦ Richard Groulx, joueur;
- ♦ Michel Poulin, joueur;
- ♦ Patrice Roy, joueur;
- ♦ Patrick Turcotte, joueur.

PRÉSENTATION

(2 min. max. Il ne s'agit pas ici de répondre à un questionnaire, mais plutôt de vous identifier auprès des gens — et de l'enregistrement...)

Exemples de renseignements utiles :

- Depuis combien de temps pratiquez-vous le JdR ?
- Pratiquez-vous encore le JdR régulièrement ? Sinon, pourquoi ?
- Quels jeux pratiqu(e)ez-vous ?
- Expliquez la place que le JdR a dans votre vie (créateur, fournisseur, MJ, etc.).
- Qu'est-ce que la pratique du JdR vous a amené ?

QUESTIONS DÉBATTUES

(Suivent les 14 questions, réparties en 6 thèmes, accompagnées de pistes de réflexions ou de commentaires en italique)

A) MOTIVATIONS ET OBJECTIFS DES JOUEURS

1. Pourquoi, personnellement, pratiquez-vous le JdR ?

Pourquoi le JdR plutôt qu'un autre loisir ? Ou inversement...

2. Décrivez quels sont pour vous les meilleurs moments qu'offre le jeu de rôle et comment vous vous sentez-vous lorsqu'ils se produisent ?

(Vous n'êtes pas obligé de donner des exemples ; mais si vous choisissez d'en donner, évitez les longues anecdotes. Ne nous racontez pas vos exploits de joueur, mais illustrez votre propos...)

B) RÔLES DES JOUEURS

3. Pour vous, qu'est-ce que ça veut dire « être un bon joueur » de jeux de rôle ?

4. Croyez-vous que le rôle du maître de jeu est essentiel ?

Comment le remplacer ? Effet du MJ (ou de son absence) sur l'implication des autres joueurs.

C) JEU

5. Selon vous quels sont les éléments les plus importants pour qu'une partie marche bien ?

6. Une tendance se dessine dans les jeux récents vers une simplification des règles au profit du fait de « raconter des histoires » et de théâtraliser le jeu. Pensez-vous que cela soit une bonne chose ?

Réalisme ; utilité des règles ; place du hasard (dés) ; « jeu libre » (freeform).

D) IMAGE ET STATUT DU JEU DE RÔLE

7. D'après vous, les JdR véhiculent-ils des valeurs ou des idéologies spécifiques ? Lesquelles ?

Impact sur vous ; identification ou non des joueurs à ces valeurs

8. Croyez-vous que les JdR aient un problème d'image auprès du grand public et pourquoi ?

Doit-on et peut-on y faire quelque chose ?

Rôle des médias ; influence des jeux « sombres » (ou punks) et occultes (Vampire, Nephilim, etc.) ; extrémistes de la Droite religieuse qui veulent interdire le JdR.

- 9. En 1996, doit-on encore parler du jeu de rôle comme d'un « jeu » ?**
S'agit-il d'un jouet, d'un outil (éducatif, thérapeutique, etc.) ou d'un art ?
Se prend-on trop au sérieux ? (dans l'industrie et chez les joueurs)

[PAUSE POSSIBLE (au goût et besoin des participants)]

E) TENDANCES ACTUELLES

- 10. Les hobbies parallèles que sont les grandeurs nature, les jeux de cartes de collections et les jeux vidéos représentent-ils des menaces ou des influences utiles pour le JdR ? De quelles façons ?**

(Ici, chaque participant répondra évidemment selon sa connaissance personnelle des autres hobbies...)

- 11. Que penser de la place grandissante que prennent les MUDs et autres jeux « de rôle » sur ordinateur ?**

Pensez-vous que l'ordinateur pourra un jour remplacer le MJ ?

F) BILAN ET AVENIR

- 12. En général, avez-vous l'impression que le JdR a évolué en 20 ans ?**

Genres ; atmosphères ; règles...

- 13. D'après vos observations, est-ce que les joueurs ont changé ?**

Rapports gars/ filles ; violence/ militarisme ; qualité du jeu ; profil du joueur-type ; façons de jouer...

- 14. Où s'en va le JdR ?**

Disparaîtra-t-il ? Sera-t-il remplacé ? Quelles nouvelles formes prendra-t-il ?

GLOSSAIRE

Voici un glossaire des termes particuliers utilisés dans ce mémoire. Comme le champ d'investigation abordé ici demeure relativement récent, le vocabulaire est encore à établir. Les définitions précédées d'un astérisque (*) renvoient à des néologismes ou à des concepts originaux développés en cours d'étude.

Agôn : une des quatre catégories fondamentales de jeu identifiées par Caillois (1967). L'*agon* correspond à la part de compétition dans le jeu. Le jeu de rôle a une composante agonale.

Alea : une autre des catégories de Caillois. L'*alea* représente l'élément du hasard dans certains jeux. L'utilisation de dés, de cartes ou autre système aléatoire introduit de l'*alea* dans le jeu de rôle.

Cadre : concept formulé par Bateson (1972), puis développé par Goffman (1974). « Un concept renvoyant à l'organisation de l'expérience du savoir social » (Saunders, 1994, p.122; trad. libre). Le cadre permet aux individus d'organiser mentalement les divers contextes d'interaction qu'ils rencontrent. La segmentation de la réalité sociale résultante simplifie la tâche des chercheurs qui sont désormais en mesure d'isoler certains cadres et de s'y consacrer.

***Concepteur** : un « auteur » de MINI. Pas nécessairement celui qui programme, mais plutôt celui qui conçoit et planifie une oeuvre interactive. Il est notamment responsable de séduire l'interacteur afin de l'amener à s'investir dans le texte ouvert. Dans ce mémoire, cette position sera associée à celle du maître de jeu dans les jeux de rôle.

DM (*Dungeon Master*) ou **MD** (sa trad. française; maître du donjon) : nom donné au maître de jeu dans *Dungeons & Dragons*.

***Engageance** (trad. personnelle de *engagement*) : la qualité de ce qui est engageant. Le mot anglo-saxon est emprunté au vocabulaire du théâtre. Qualité recherchée dans la conception d'interface par laquelle l'utilisateur sera amené à interagir avec le système. Au-delà du simple attrait esthétique, l'interface doit susciter suffisamment d'intérêt pour entraîner une réaction de la part de l'utilisateur.

Illynx : troisième catégorie de Caillois. Elle correspond au vertige physique. Il en est fort peu question dans ce mémoire.

***Interacteur** ou **utilisateur** : un « lecteur » de MINI. En situation d'interactivité, le simple récepteur s'implique dans le processus stratégique de décisions qui mèneront à la constitution d'un récit. La souveraineté de l'auteur y est donc sérieusement remise en cause. Lorsque la consommation d'un texte devient vraiment active, l'ouverture du

médium interactif a pour effet de changer l'équilibre politique du texte. La position de l'interacteur sera associée dans ce mémoire à celle du joueur-acteur dans les jeux de rôle.

Interactivité : selon le Robert, « activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine » (1991, p.1019). Dans le présent mémoire, plusieurs définitions distinctes de l'interactivité sont présentées.

***Interactivité narrative** : constitution d'un récit, ou texte narratif, par échange entre deux instances ou plus. Ces instances peuvent être humaine (on pourra alors parler d'*interaction narrative*), technique ou machine. L'interactivité narrative se veut un nouveau cadre de représentation — après le récit et la performance — caractérisé par la complicité et la réciprocité entre les « collaborateurs textuels » dans la création d'un univers narratif commun. Comme ce mémoire le montre, l'interactivité narrative remet en question les fonctions et statuts traditionnels de l'auteur, du lecteur et du texte même.

***JàT**(Jeux à textes) : forme raccourcie de « jeux d'aventure informatisés à textes » ; *text-based adventure games* en anglais. Descendants des JdR, ces jeux consistent en une série de descriptions évoquant un « espace » dans lequel un joueur « se déplace » par la description écrite de ses actions dans un vocabulaire simple, compris par le logiciel.

JdR (Jeux de rôle) ; en anglais *RPGs* (*Role-Playing Games*) ou *FRP gaming* (*Fantasy Role-Play gaming*) : pour Gary Alan Fine (1983), « any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment » (Lortz, 1979 ; cité par Fine, 1983, p.6). Pour moi, le JdR correspond à la mise en situation enfantine qui permet de « faire semblant » d'être cow-boy, voleur, maman, locomotive, etc. Ce jeu enfantin a été réglementé, puis transposé du terrain de jeu à l'imaginaire de participants adolescents ou adultes, qui se racontent leurs fantasmes le plus souvent assis autour d'une table.

Jeu : pour Johan Huizinga, « [...] une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante » (Huizinga, 1951, p.57-58). Ce mémoire tente d'approfondir les multiples définitions du jeu.

***Joueurs-acteurs** : une des positions narratives offertes par les JdR. Tous les joueurs de rôle qui ne sont pas MJ occupent cette position, aussi les nommera-t-on souvent simplement « joueur », mais l'expression permet de préciser leur fonction. Les joueurs-acteurs incarnent les personnages imaginaires qui seront au coeur du récit qui va prendre forme lors des parties de JdR.

Ludisme : voir *paidia*.

Ludus : un des deux pôles antagonistes à partir desquels Caillois situent les jeux. Le *ludus* c'est « le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée, à dessein, arbitrairement définie, telle, enfin, que le fait d'en venir à bout n'apporte aucun autre avantage que le contentement intime de l'avoir résolue » (p.79). Le *ludus* représente pour moi la part conventionnelle et réglementée de la plupart des jeux.

***MINI** (médias interactifs narratifs informatisés) : les MINI incluent toutes les formes de *CMCs* (*Computer Mediated Communications*), qui permettent de se raconter des histoires. C'est à dire les *MUDs*, le courrier électronique, les « IRC », etc., mais aussi des supports plus fixes, comme les cédéroms et certains logiciels où l'utilisateur exerce un contrôle important sur l'univers simulé (comme les micromondes). Par ailleurs, des technologies comme les hyperliens, qui renouvellent la consommation d'une oeuvre, sont aussi incluses.

Mimicry : dernière catégorie du jeu selon Caillois. Elle correspond au simulacre et nous intéresse particulièrement parce que le plaisir procuré par les jeux de rôle tient essentiellement de la *mimicry*. Dans le cas des JdR et des MINI, on considère que l'on affaire à un double simulacre.

MJ (maître de jeu) : l'autre position offerte par les JdR. Sorte de metteur en scène. le MJ est responsable de l'environnement, des PNJ, mais aussi du bon déroulement de l'intrigue et de l'application des règles. Les trois principales fonctions du MJ sont la création, l'animation et l'arbitrage.

MU* : nom générique donné sur Internet aux divers types de *MUDs* (*Multiple-User Dungeons* ou *Multiple-User Domains*). J'ai défini les *MUDs* comme l'extension logique des JdT quand sont utilisées les possibilités de réseautage de l'ordinateur. Ils permettent à plusieurs participants de partager le même jeu d'aventure à textes lorsque ceux-ci sont reliés au moyen de modems. Outre les *MUDs*, dans le présent mémoire il est question des *MOOs* (*MUDs, Object-Oriented*) et des *MUSHs* (*Multiple-User Social Hosts*).

Paidia : l'autre pôle de Caillois. C'est « l'esprit de jeu », le « *playfulness* » anglo-saxon. On parlera aussi de « **ludisme** » dans le mémoire. La *paidia* « intervient dans toute exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière et détendue, volontiers excessive, dont le caractère impromptu et déréglé demeure l'essentielle, sinon l'unique raison d'être » (Caillois, 1967, p.77).

PJ (Personnage(s) joueur(s) trad. de *PC* ; *Player Character(s)*) : se dit d'un personnage imaginaire contrôlé — et souvent créé — par un joueur-acteur dans un jeu de rôle. Les PJ sont généralement les héros du récit qu'élabore ensemble MJ et joueurs-acteurs.

PNJ (Personnage(s) non-joueur(s) trad. de *NPC* ; *Non-Player Character(s)*) : à l'opposé des PJ, les PNJ sont les personnages contrôlés par le MJ. Ils occupent généralement les rôles secondaires (ennemis et adjutants des héros) et les places de figuration dans le récit qu'élabore ensemble MJ et joueurs-acteurs.

***Récit interactif :** type de représentation qui se distingue des formes traditionnelles par la présence d'un système permettant de solliciter le lecteur, facilitant sa rétroaction, mais surtout qui entraîne la modification de la trame du récit suite à cette rétroaction. Ce système interactif peut prendre de multiples formes. Le présent mémoire tente d'en présenter quelques unes.